

**PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
TK BUDI RAHAYU YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun Oleh :  
Diah Mariana  
08207241030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Puzzle sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Mei 2014

Dosen Pembimbing

Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn

NIP.19581231 198812 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Puzzle sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Mei 2014 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.	Ketua Penguji		4 Juni 2014
Muhajirin, M.Pd.	Sekretaris Penguji		4 Juni 2014
Ismadi, M.A.	Penguji Utama		4 Juni 2014
Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn.	Penguji Pendamping		4 Juni 2014

Yogyakarta, Juni 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Diah Mariana  
NIM : 08207241030  
Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis,



Diah Mariana

## **MOTTO**

# Ujian terakhir adalah ujian paling berat saat ini.harus tetap semangat 😊 #

# Meskipun badai selalu menghadang namun kita harus tetap tegar #

# Dengan didera cobaan bertubi-tubi, itulah yang membuat seseorang bertambah kuat #

# Dengan berdiam diri kita tidak melakukan apa-apa. So keep moving 😊 #

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat dari Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini untuk :

- ❖ Ibu dan bapak tercinta yang telah memberikan support selama ini dengan sabar dan tanpa kenal lelah.
- ❖ Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan ilmu pengetahuan.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Ketua Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan, dan Penasehat Akademik yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya. Rasa hormat dan terima kasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing yaitu Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn. yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya. Terima kasih kepada Kepala TK Budi Rahayu Ibu Ana Rakhmawati, S.Pd yang telah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada orang tua, Mbak Lina atas segala perhatian, bantuan dan dukungannya serta teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral dan bantuan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Akhirnya ucapan terima kasih yang sangat pribadi saya sampaikan kepada Khaendy Dewata Puang Pramana Putra atas doa, dukungan, pengertian, pengorbanan, nasehat serta semangat sehingga saya tidak pernah putus asa untuk menyelesaikan skripsi. Semoga jalan ke depan akan lebih baik lagi.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis,



Diah Mariana

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
 <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	 <b>8</b>
A. Diskripsi Teori .....	8
1. Motivasi Belajar .....	8
a. Hakikat Motivasi Belajar .....	8
b. Fungsi Motivasi Belajar .....	10
c. Cara Membangkitkan Motivasi Belajar .....	11



2. Hakikat Anak Usia Dini .....	13
a. Perkembangan Anak Usia Dini .....	13
b. Anak Usia Dini sebagai Peserta Didik .....	15
3. Pembelajaran .....	18
a. Pengertian Pembelajaran .....	18
4. Media Pembelajaran .....	20
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	20
b. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran .....	22
c. Media Pembelajaran Edukatif .....	24
d. Puzzle .....	25
B. Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Berfikir .....	28
D. Hipotesis Tindakan .....	29
 <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian .....	30
B. Desain Penelitian .....	31
C. Setting Penelitian .....	34
D. Subyek Penelitian .....	34
E. Prosedur Penelitian .....	34
F. Sumber Data Penelitian .....	38
G. Teknik Pengumpulan Data .....	38
H. Instrumen Penelitian .....	40
I. Validitas Intrumen .....	41
J. Analisis Data Penelitian .....	43
K. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	44
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Lokasi dan Situasi TK Budi Rahayu .....	45
2. Hasil Observasi Sebelum Penelitian Tindakan Kelas .....	46

3. Pelaksanaan Tindakan Kelas .....	51
a. Siklus Pertama .....	51
b. Siklus Kedua .....	61
c. Siklus Ketiga .....	69
B. Pembahasan .....	79
1. Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle .....	79
2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa .....	81
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>85</b>
A. Simpulan .....	85
B. Implikasi .....	86
C. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR GAMBAR

1. Skema Alur Kerangka Berfikir .....	29
2. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Taggart ...	32
3. Foto Kegiatan Belajar Ketika Observasi .....	47
4. Grafik Presentase Hasil Observasi Motivasi Siswa Sebelum Penelitian Tindakan .....	50
5. Foto Siswa Sebelum Pelajaran Dimulai .....	54
6. Foto Pembelajaran Siklus Pertama .....	55
7. Grafik Presentase Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus Pertama ....	58
8. Foto Pembelajaran Siklus Kedua .....	64
9. Grafik Presentase Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus Kedua .....	67
10. Foto Pembelajaran Siklus Ketiga .....	71
11. Foto Kelompok I pada Siklus Ketiga .....	73
12. Foto Kelompok II pada Siklus Ketiga .....	73
13. Foto Kelompok III pada Siklus Ketiga.....	73
14. Foto Pemberian Penghargaan kepada Pemenang .....	74
15. Grafik Presentase Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus Ketiga .....	77
16. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan, Siklus Pertama, Siklus Kedua dan Siklus Ketiga .....	84

## DAFTAR TABEL

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak .....	15
2. Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa .....	40
3. Kriteria Keberhasilan .....	43
4. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan oleh Peneliti .....	48
5. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan oleh Guru Kolaborator .....	49
6. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Pertama oleh Peneliti .....	56
7. Data Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Pertama oleh Guru Kolaborator .....	57
8. Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus Pertama .....	58
9. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Kedua oleh Peneliti .....	65
10. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Kedua oleh Guru Kolaborator .....	66
11. Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus Kedua .....	67
12. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Ketiga oleh Peneliti .....	75
13. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Ketiga oleh Guru Kolaborator .....	76
14. Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus Ketiga .....	77
15. Data Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan, Siklus Pertama, Siklus Kedua, dan Siklus Ketiga .....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Harian Siklus Pertama .....	90
2. Rencana Kegiatan Harian Siklus Kedua .....	91
3. Rencana Kegiatan Harian Siklus Ketiga .....	92
4. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus Pertama .....	93
5. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus Kedua .....	94
6. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus Ketiga .....	95
7. Program Semester Tahun Pelajaran 2012 - 2013.....	96
8. Kalender Akademik .....	100
9. Daftar Hadir Siswa .....	101
10. Kelompok dan Pemenang Lomba Menyusun Puzzle .....	101
11. Pedoman Wawancara .....	102
12. Catatan Wawancara .....	103
13. Catatan Lapangan Siklus Pertama .....	115
14. Catatan Lapangan Siklus Kedua .....	117
15. Catatan Lapangan Siklus Ketiga .....	119
16. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	121
17. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian .....	122
18. Surat Pernyataan Guru Kolaborator .....	123
19. Dokumentasi Puzzle Bola .....	124

**PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
TK BUDI RAHAYU YOGYAKARTA**

Oleh  
Diah Mariana  
08207241030

**ABSTRAK**

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak tanpa mengabaikan kebutuhan bermain anak dengan menggunakan media pembelajaran edukatif puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus dengan desain penelitian model Kemmis dan Mc.Taggart. Alur penelitian tindakan kelas terdiri dari “Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi”. Penelitian dilaksanakan di TK Budi Rahayu Yogyakarta pada semester gasal 2012/2013. Penelitian difokuskan pada aspek kognitif dengan konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola. Indikatornya adalah memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya dan bentuknya. Subyek dalam penelitian ini adalah 16 siswa kelompok B. Sumber data meliputi siswa, guru, dan kepala sekolah. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Keabsahan data menggunakan validitas konstruk dengan metode meminta pendapat ahli (*expert judgment*).

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai bintang yang diperoleh siswa dan peningkatan presentase pada setiap aspek yang diobservasi. Pada saat observasi, presentase hasil belajar siswa mencapai 31,7% pada aspek minat; 33,6% pada aspek senang dan semangat; dan 38,5% pada aspek aktif. Pada siklus pertama, presentase hasil belajar siswa meningkat mencapai 48,2% pada aspek minat; 45,5% pada aspek senang dan semangat; dan 46,4% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 16,5%; pada aspek senang dan semangat 11,9%; dan pada aspek aktif 7,9%. Pada siklus kedua, presentase hasil belajar siswa mencapai 77% pada aspek minat; 80% pada aspek senang dan semangat; dan 80,7% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 28,2%; pada aspek senang dan semangat 34,5%; dan pada aspek aktif 34,4%. Pada siklus ketiga, presentase hasil belajar siswa meningkat mencapai 80% pada aspek minat; 84,2% pada aspek senang dan semangat; dan 82,5% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 3%; pada aspek senang dan semangat 4,2%; dan pada aspek aktif 1,8%. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan sudah tercapai yaitu adanya peningkatan minat, senang, semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: media pembelajaran puzzle, motivasi belajar siswa

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu tujuan nasional Bangsa Indonesia di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui jalur pendidikan. Kegiatan belajar mengajar dan metode pengajaran merupakan hal yang harus diperhatikan di dalam penyelenggaraan pendidikan di setiap instansi pendidikan khususnya pembelajaran prasekolah yang salah satunya adalah pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK).

TK merupakan salah satu jenis lembaga atau instansi pendidikan formal. Umur rata-rata anak-anak belajar di TK berkisar 4-6 tahun (Sumantri, 2005:14). Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Oleh karena itu sebagai lembaga pendidikan prasekolah, pendidikan TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yaitu pada pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pemberian rangsangan pada anak TK di antaranya adalah pengenalan berbagai pengetahuan, sikap, perilaku, emosi, sosialisasi, dan keterampilan motorik.

Tujuan TK adalah meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacunya untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik, motorik, kognitif, bahasa, seni dan kemandirian ([http://id.wikipedia.org/wiki/Taman kanak-kanak](http://id.wikipedia.org/wiki/Taman_kanak-kanak)). Sesuai dengan PP Nomor 27 Tahun 1990 pasal 3 dalam Sumantri (2005:6) :

Tentang pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Semua dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya.

Kegiatan belajar TK dikemas dalam model belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Bentuk belajar anak haruslah sesuai dengan perkembangan anak. Jika pada usia dini belum ada ketertarikan belajar maka kewajiban guru untuk memberikan stimulus yang menyenangkan agar anak termotivasi untuk belajar. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan menantang akan memotivasi siswa untuk menjadi pembelajar sejati. Suatu pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini menurut E. Mulyasa (2002:32), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri.



Selain menyenangkan untuk belajar, lingkungan TK juga harus menyenangkan dengan adanya kegiatan bermain. Tentunya yang dimaksud permainan di sini adalah permainan yang mendidik atau edukatif, bukan sekedar permainan yang membuat anak kelelahan dan menjadi malas belajar. alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan kecerdasan anak.

Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak sangatlah penting, sebab motivasi belajar anak menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut Omear Hamalik (2005:172), belajar tidak cukup hanya mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain, diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, diskusi, mengkomunikasikan, menyimpulkan dan memanfaatkan peralatan.

Aktivitas dalam suatu pembelajaran prasekolah, guru harus berperan aktif dalam mengorganisasi suatu kondisi yang dapat memotivasi anak dalam belajar. Oleh karena itu salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media pembelajaran edukatif yang dapat mengkondisikan anak TK agar selain dapat bermain anak juga dapat belajar secara aktif. Salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat memotivasi belajar adalah puzzle. Puzzle disini merupakan puzzle 3 dimensi yang terbuat dari kayu jati, yang disebut sebagai teakwood puzzle. Adapun kelebihan dari teakwood puzzle yaitu dapat : 1) memperkuat daya ingat; 2) melatih konsentrasi; 3) mengenalkan anak pada konsep “hubungan”; 4) merangkai bentuk; 5) melatih

kesabaran; 6) mengurangi kejenuhan dan kebosanan; 7) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Tugas guru di sini adalah sebagai fasilitator dan pembimbing, yaitu memberikan instruksi, bantuan dan dukungan ketika siswa menemukan permasalahan dalam menyelesaikan permainan (Miftahul Huda, 2011:244,250).

Pengamatan dilakukan di TK Budi Rahayu Yogyakarta untuk memperoleh gambaran kondisi anak TK pada saat proses belajar berlangsung. Dari pengamatan tersebut, kurangnya arena bermain dan belajar mengkondisikan TK tersebut sering mengadakan kegiatan belajar di dalam ruangan sehingga anak lebih banyak menggunakan media bermain dan belajar yang dapat digunakan di dalam ruangan. Dikarenakan ruang gerak yang terbatas, anak lebih mudah bosan terhadap media belajar dan bermain. Kondisi demikian dapat membuat anak kurang termotivasi dalam belajar karena anak identik menginginkan hal-hal yang baru. Oleh karena puzzle 3 dimensi atau teakwood puzzle merupakan media pembelajaran baru yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran TK, maka diharapkan bentuk permainan edukatif ini dapat lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, puzzle tersebut juga dapat dijadikan alat permainan anak.

Bertolak dari uraian di atas, penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan di TK Budi Rahayu Yogyakarta guna meningkatkan motivasi belajar anak dengan menggunakan teakwood puzzle sebagai media pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar dan bermain lebih banyak dilakukan di dalam ruangan sehingga lebih banyak membutuhkan media pembelajaran dalam ruangan.
2. Anak TK lebih cepat bosan terhadap alat permainan yang sudah sering mereka mainkan sehingga menjadi kurang termotivasi dalam belajar.
3. Anak TK cenderung suka akan permainan yang bersifat baru.
4. Masih jarangnya teakwood puzzle digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa TK padahal puzzle tersebut berpotensi menjadi alat permainan edukatif sekaligus sebagai media belajar.

## **C. Batasan Masalah**

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak pada pendidikan prasekolah TK memerlukan media pembelajaran yang menarik, yaitu media pembelajaran yang dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi pembelajaran yang lebih memungkinkan anak terlibat secara aktif.

Dengan demikian anak dapat memahami pembelajaran dengan media puzzle, menjadikan anak termotivasi belajar secara aktif dengan permainan yang edukatif. Anak-anak yang dipilih untuk penelitian ini adalah siswa TK kelompok B TK Budi Rahayu Yogyakarta. Di dalam penelitian ini hanya memfokuskan penggunaan media pembelajaran puzzle pada aspek kognitif dengan lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola dengan

indikator memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya dan bentuknya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di TK Budi Rahayu Yogyakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di TK Budi Rahayu Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak tanpa mengabaikan kebutuhan bermain anak dengan menggunakan media pembelajaran edukatif puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat diungkap suatu pemecahan masalah pendidikan dan pembelajaran yang terjadi, serta dapat dijadikan motivasi guna mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan di TK Budi Rahayu Yogyakarta pada khususnya. Gambaran hasil yang akan dicapai adalah mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran edukatif puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran edukatif puzzle yang dapat mempermudah anak dalam menyerap pembelajaran tanpa mengabaikan kebutuhan bermain anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi siswa Taman Kanak-Kanak, agar mereka dapat aktif mengikuti pembelajaran dengan alat permainan yang menyenangkan.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan prinsip bermain seraya belajar.
- c. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Motivasi Belajar**

###### **a. Hakikat Motivasi Belajar**

Kata motif menurut Sardiman (2011:73) diartikan sebagai “daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak supaya menjadi aktif”. Motif menjadi aktif pada saat tertentu, terutama ketika ada kebutuhan untuk mencapai sebuah tujuan. Lebih lanjut, dikemukakan oleh Walker (Ahmad Rohani 1990: 10) bahwa “sesuatu aktivitas belajar sangat lekat dengan motivasi, perubahan suatu motivasi akan merubah pula bentuk dan hasil belajar”.

Dalam kegiatan belajar mengajar apabila ada siswa yang tidak belajar, maka perlu dilakukan daya upaya untuk menemukan penyebabnya. Kemudian siswa perlu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi dalam dirinya. Sardiman (2011: 89) membagi motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dari dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

.....  
Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Selain kedua jenis motivasi diatas, Sardiman (2011: 86) juga mengelompokkan motivasi kedalam dua jenis yang lainnya, yaitu :

1) Motivasi bawaan

Yaitu motif yang dibawa sejak lahir jadi tanpa dipelajari, misalnya dorongan untuk makan, minum, dan lain-lain.

2) Motivasi yang dipelajari

Yaitu motif-motif yang timbul karena dipelajari, misalnya dorongan untuk belajar suatu ilmu pengetahuan.

Motivasi sangat erat kaitannya dengan kegiatan belajar. Motivasi sebagai daya penggerak dalam diri siswa yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi merupakan faktor psikis mempunyai peranan khas yaitu penumbuhan perasaan senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki semangat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Persoalan motivasi dapat juga dikaitkan dengan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi dimana seseorang melihat sesuatu yang berkenaan dengan kebutuhan ataupun keinginannya. Oleh karena itu jika seseorang melihat sesuatu yang berkenaan dengan kebutuhan atau keinginannya maka hal tersebut akan membangkitkan minat seseorang yang biasanya disertai dengan perasaan senang (Sardiman, 2011:75-76).

Menurut Slameto (1995:180) minat adalah rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu hal atau aktivitas yang dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih

menyukai suatu hal daripada hal yang lain. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu cenderung akan memberikan perhatian lebih besar terhadap sesuatu tersebut. Apabila siswa menyadari bahwa pengetahuan dapat melayani tujuannya dan memuaskan kebutuhannya maka belajar merupakan alat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Apabila hasil dari pengalaman belajarnya membawa kemajuan terhadap dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat dan termotivasi mempelajarinya.

Ahmad Rohani (1990: 12) mengemukakan “secara umum siswa akan terangsang untuk belajar apabila ia melihat bahwa situasi pelajaran cenderung sesuai dengan minatnya”. Dengan demikian guru telah merangsang motivasi murid, sehingga akan meningkatkan proses belajar mengajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.

Dari beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang dapat mendorong untuk bergerak, berbuat, dan bertindak laku untuk mencapai sebuah tujuan yang dimana tujuan tersebut adalah hasil belajar yang optimal.

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Dalam kaitannya dengan belajar, motivasi merupakan daya penggerak untuk melakukan kegiatan belajar. Individu yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajarnya akan berusaha melaksanakan kegiatan belajar tersebut dengan senang hati dan selalu bergairah untuk



terus belajar sehingga proses belajar akan berlangsung lebih efektif dan efisien.

Senada dengan hal itu Oemar Hamalik (2001: 161) menjelaskan fungsi motivasi belajar bagi siswa, sebagai berikut :

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

Dengan demikian bahwa fungsi motivasi dalam belajar sangat besar karena dapat mendorong individu untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan dengan hasil yang lebih baik. Dengan motivasi yang tinggi seseorang akan melakukan kegiatan belajar dengan semangat yang tinggi, penuh percaya diri, terarah dan akan selalu bergairah atau semangat untuk selalu belajar dan belajar sampai didapat prestasi yang maksimal.

### **c. Cara Membangkitkan Motivasi Belajar**

Mengingat pentingnya motivasi dalam suatu perilaku, maka motivasi perlu diusahakan agar selalu ada dan terjadi secara terus-menerus pada diri siswa. Sebagai upaya untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar pada setiap siswa merupakan tugas dari guru itu sendiri.

Menurut Sardiman (2000: 90) bahwa untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Memberi angka
- 2) Hadiah
- 3) Saingan atau kompetisi
- 4) *Ego involment*
- 5) Memberi ulangan
- 6) Mengetahui hasil
- 7) Pujian
- 8) Hukuman
- 9) Hasrat untuk belajar
- 10) Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Minat ini merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berlangsung dengan lancar apabila disertai minat.

#### 11) Tujuan yang ditentukan

Membangkitkan motivasi belajar siswa dapat ditempuh dengan berbagai cara, misalnya seperti apa yang dikemukakan oleh Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (1990: 11) “yaitu dengan diadakan cara mengajar yang bervariasi, pengulangan informasi, memberi stimulus baru, memberi kesempatan siswa dan alat bantu dan media”. Dengan demikian, guru dapat menyusun strategi mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada situasi, kondisi dan materi pelajaran tertentu, serta menggunakan media yang sesuai dan berkelanjutan. Kondisi ini dapat

memotivasi siswa secara terus menerus dalam proses pembelajaran dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk mengukur motivasi belajar siswa, dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap perubahan sikap dan aktivitas siswa yang menunjukkan adanya peningkatan minat terhadap media yang ada, perasaan senang dan semangat dalam mengikuti instruktur guru, serta siswa senantiasa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **1. Hakikat Anak Usia Dini**

### **a. Perkembangan Anak Usia Dini**

Perkembangan menurut Hurlock dalam (Rita Eka Izzaty dkk, 2008:1) merupakan “pola gerakan atau perubahan yang secara dinamis dimulai dari pembuahan atau konsepsi dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia yang terjadi akibat dari kematangan dan pengalaman”. Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1991) dalam Sumantri (2005:11) ada lima fase perkembangan dalam hidup manusia, yaitu: fase prenatal atau sebelum lahir, fase bayi umur 1 atau 2 tahun, fase anak-anak umur 1-12 tahun, fase remaja umur 12-15 tahun, dan fase dewasa umur 15-25 tahun. Di lain pihak, Erikson membagi perkembangan anak menjadi:

- 1) Tahap *Trust Vs Mistrust* (Percaya Vs Curiga), usia 0-2 tahun. Bila anak mendapat pengalaman yang menyenangkan akan tumbuh rasa percaya diri, bila pengalaman kurang menyenangkan timbul rasa curiga.

- 2) Tahap *Autonomy Vs Shame and Doubt* (Mandiri Vs Ragu), usia 2-3 tahun. Anak sudah mampu melepaskan otot-otot tubuhnya sehingga menimbulkan rasa otonomi, namun bila lingkungan tidak memberi kepercayaan untuk anak maka akan menimbulkan rasa malu dan ragu-ragu.
- 3) Tahap *Initiative Vs Guilt* (Berinisiatif Vs Bersalah), usia 4-5 tahun. Anak mulai menunjukkan sikap lepas dari orang tua dan berinteraksi dengan lingkungan. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya dapat menimbulkan rasa bersalah.
- 4) Tahap *Industry Vs Inferiority* (Percaya Diri Vs Rasa Rendah Diri), usia 6 tahun-pubertas. Anak perlu memiliki keterampilan untuk menyiapkan diri memasuki masa dewasa. Bila anak mampu menguasai keterampilan tertentu akan timbul rasa berhasil, sebaliknya menimbulkan rasa rendah diri.

Berikut adalah tabel standar tingkat pencapaian perkembangan anak aspek kognitif dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dengan lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola:

Tabel 1: **Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak**

Lingkup perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - <6 tahun
Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.</li> <li>2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.</li> <li>3. Mengenali pola AB-AB dan ABC-ABC.</li> <li>4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenali perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari” dan “paling/ter”.</li> <li>2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).</li> <li>3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi.</li> <li>4. Mengenali pola ABCD-ABCD.</li> <li>5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</li> </ol>

Lingkup pendidikan anak usia dini jika ditinjau dari sudut

kelembagaan yang membina atau mendidik anak usia dini adalah:

- a) 0,0 tahun s/d 2,0 tahun : Pendidikan Keluarga
- b) 2,1 tahun s/d 6,0 tahun : Pendidikan Tempat Penitipan Anak (TPA)
- c) 3,0 tahun s/d 6,0 tahun : Kelompok Bermain (KB)
- d) 4,0 tahun s/d 6,0 tahun : Taman Kanak-Kanak (TK)
- e) 6,1 tahun s/d 12 tahun : Sekolah Dasar (SD)

Hal tersebut dipertegas oleh UU Sistem Pendidikan Nasional no 26 tahun 2003 tentang batasan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sumantri, 2005:14-15).

#### **b. Anak Usia Dini sebagai Peserta Didik**

Menurut Sutari Imam Barnadib (1995) dalam Dwi Siswoyo (2007:87) peserta didik adalah sosok anak yang membutuhkan bantuan orang lain yang memiliki kedewasaan dan kewibawaan untuk bisa tumbuh

dan berkembang ke arah kedewasaan. Sebagaimana dijelaskan oleh Umar Tirtarahardja dan La Sulo (1994) peserta didik merupakan: individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, individu yang sedang berkembang, individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi, serta individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri. Disimpulkan oleh Sardiman (2011:111) bahwa “anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar”.

Oleh karena itu menurut Gardner (1993) dalam Dwi Siswoyo (2007:89) peserta didik tidak hanya memiliki kecerdasan tunggal yang selama ini kurang dapat meramalkan kinerja yang sukses untuk masa depan seseorang. Hal ini senada dengan Thomas Amstrong (1993) yang menyebutkan “kecerdasan ganda meliputi: kecerdasan verbal, kecerdasan musikal, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan logika-matematik, kecerdasan sosial, dan kecerdasan intrapersonal”. Sejalan dengan Program Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini, kecerdasan atas sembilan kemampuan belajar anak yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan spiritual. Berikut adalah uraian kecerdasan menurut Gardner yang dapat dikembangkan oleh peserta didik:

- 1) Kecerdasan matematik, adalah kemampuan akal peserta didik untuk menggunakan angka-angka secara efektif dan berfikir secara nalar.
- 2) Kecerdasan lingual, adalah kemampuan akal peserta didik untuk menggunakan kata-kata secara efektif baik secara lisan maupun dalam bentuk tulisan.
- 3) Kecerdasan musikal, adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk mempersepsikan, mendiskriminasikan, mengubah dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik.
- 4) Kecerdasan visual-spasial, adalah kemampuan peserta didik untuk menangkap dunia ruang visual secara akurat dan melakukan perubahan-perubahan terhadap persepsi tersebut.
- 5) Kecerdasan kinestetik, adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide dan perasaan atau menggunakan kedua tangan untuk menghasilkan dan mentransformasikan sesuatu.
- 6) Kecerdasan interpersonal, adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk mempersepsikan dan menangkap perbedaan-perbedaan mood, tujuan, motivasi, dan perasaan-perasaan orang lain.
- 7) Kecerdasan intrapersonal, adalah kemampuan menyadari diri dan mewujudkan keseimbangan mental emosional dalam diri peserta didik untuk bisa beradaptasi sesuai dengan dasar dari pengetahuan yang dimiliki.

- 8) Kecerdasan natural, adalah kemampuan peserta didik untuk peka terhadap lingkungan alam.

Berbagai kecerdasan dalam uraian di atas dapat dikembangkan dengan mencari permainan yang sesuai. Akan tetapi mencari satu jenis permainan yang dapat meningkatkan keseluruhan dari kecerdasan tersebut sangatlah sulit. Oleh karenanya, guru harus memilih jenis permainan yang terbaik. Permainan dapat dipilih dengan menyesuaikan perkembangan anak, aman, menyenangkan, dan mencerdaskan aspek tertentu. Walaupun seluruh macam kecerdasan tidak dapat ditingkatkan secara bersamaan, minimal ada aspek tertentu yang dapat dikembangkan dengan permainan tersebut. Dalam penelitian ini misalnya, permainan edukatif puzzle tiga dimensi berbentuk bola dapat menumbuhkan kecerdasan logika-matematik, kecerdasan linguistik, kecerdasan visual, intra dan interpersonal anak (Suyadi, 2009:103,213).

### **3. Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Nana Sudjana (1989:41) pembelajaran adalah suatu proses terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran pada hakekatnya proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (E. Mulyasa, 2006:100). Menurut Tengku Zahra Djaafar (2001:2) pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang belajar berperilaku tertentu dalam kondisi tertentu.



Dari pendapat tentang pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa dan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Usman (1990:3) mengatakan bahwa mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Berhasilnya pendidikan pada siswa bergantung pada pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan tugasnya. Mengajar pada prinsipnya adalah membimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar merupakan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran sehingga menimbulkan terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Lebih terperinci Nasution (1982:9-10) menyimpulkan bahwa:

- 1) Mengajar berarti membimbing aktivitas anak. Dalam mengajar hendaknya guru dapat menimbulkan aktivitas pada siswa agar terjadi interaksi yang positif antara guru dan siswa, sehingga siswa tidak hanya mendengar dan menerima begitu saja apa yang diberikan oleh guru.
- 2) Mengajar berarti membimbing pengalaman anak. Yang dimaksud pengalaman disini adalah pengalaman interaksi dengan lingkungan. Dalam interaksi inilah siswa akan memperoleh pengertian-pengertian, sikap, penghargaan, kebiasaan, kecakapan, dan lain-lain.

- 3) Mengajar berarti membantu anak berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pelajaran yang diberikan diharapkan dapat mengembangkan bakat yang ada pada anak didik dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, agar ia lebih sanggup mengatasi masalah-masalah dalam kehidupannya.

Pada hakekatnya, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dengan mengajar. Proses pembelajaran akan berjalan dan berhasil dengan baik apabila guru atau pendidik mampu mengubah diri peserta didik ke arah yang lebih baik selama ia terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.

#### **4. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”. Dalam bahasa arab, “media” adalah perantara = *wasal* atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Azhar Arsyad 2002: 3). Menurut Pratono (1997:6) media adalah sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut *AECT (Association for Education and Communication Technology)* yang dikutip oleh Ahmad Rohani (1997: 2)

media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (2010: 121) adalah media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001: 4) yaitu : media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Dengan demikian media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Batasan lain menurut Ibrahim dan Syaodih (1996: 112) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Berkaitan dengan pengertian media pembelajaran (Nana Sudjana, 1992: 7) menyatakan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi siswa, memperkelas informasi atau kesan pengajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran dan memperjelas struktur pembelajaran.

Berdasarkan beberapa batasan yang diberikan pada hakikatnya ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Lebih khusus Ahmad Rohani (1997: 4) menyebut media dengan istilah media instruksional edukatif maksudnya ialah media yang digunakan dalam proses intruksional (belajar mengajar), untuk mempermudah penyampaian tujuan intruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat mendidik.

#### **b. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran**

Menurut *Kemp dan Dayton* (Siti Rohayati 2005: 31) mengemukakan 8 dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu: pertama penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, kedua pembelajaran lebih menarik, ketiga pembelajaran lebih interaktif, keempat lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kelima kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan, keenam pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja, ketujuh sikap positif siswa dapat ditingkatkan, dan delapan peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Manfaat yang dirasakan guru bila menggunakan media bervariasi dalam proses pembelajaran sebagai berikut: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan media pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai

tujuan pembelajaran. Selanjutnya siswa dapat semakin banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memerankan, dan lain-lain (Nana Sudjana dan Rivai, 1992 : 2).

Manfaat lain seperti yang diuraikan oleh Azhar Arsyad (1997 : 26-27) bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa peranan media pembelajaran sangatlah besar dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Meningkatnya prestasi belajar tidak lepas dari peningkatan proses pembelajaran. Fungsi dan peranan media yang perlu ditekankan dalam penggunaannya adalah media dapat membantu siswa dalam meningkatkan daya pemahaman/keterserapan mereka terhadap materi pembelajaran sehingga prestasi belajarnya akan meningkat.

#### **c. Media Pembelajaran Edukatif**

Media pembelajaran edukatif di sini adalah media yang digunakan untuk pembelajaran siswa TK, yang lebih akrab disebut sebagai alat permainan edukatif (APE). APE adalah “alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan” (Mayke Sugianto, T, 1995). Sedangkan menurut Suyadi (2009:53) yang dimaksud dengan APE adalah “segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak”. Dengan demikian alat permainan edukatif ini adalah alat yang digunakan untuk bermain anak tetapi dapat membantu proses pembelajaran siswa TK dengan mengembangkan aspek tertentu pada anak.

Menurut Sudono dalam Suyadi (2009:53) permainan ini dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, menyusun, dan

lain-lain. Jenis APE ini dapat dibuat sendiri oleh guru menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan anak didik. Tentunya alat ini harus dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk menggunakannya.

Alat permainan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran edukatif jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut

(<http://www.scribd.com/doc/30640400/1-taman-kanak-kanak>) :

- 1) Ditujukan untuk anak usia TK
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- 4) Aman bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

#### **d. Puzzle**

Puzzle dirancang untuk mengajarkan keterampilan seperti mengenali bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan dan perbedaan (Dianne Miller Nielsen, 2008:98). Dikutip dari

([http://adekaedutoysandcraft.com/page\\_id=337](http://adekaedutoysandcraft.com/page_id=337)) :

puzzle dapat berupa jigsaw atau bentuk 3 dimensi, menganut asas potongan homogen ataupun acak, bisa berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang harus digabungkan, serta dapat pula disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu.

Puzzle disini adalah puzzle bentuk 3 dimensi yang terbuat dari kayu jati atau biasa disebut sebagai teakwood puzzle. Teak berarti jati dan wood berarti kayu. Bentuk teakwood puzzle ada beraneka ragam dapat

mencapai 30 jenis, antara lain bentuk bola, bintang, bola bintang, bintang laut, segienam, apollo, roket, candi dan lain-lain. Cara kerja teakwood puzzle berbeda dengan puzzle lainnya. Puzzle kayu harus dilepas dulu pasaknya sebelum dimainkan. Setelah pasak copot, susunan kayu mirip bola, bintang, atau candi itu akan berantakan. Tugas pemain adalah menata ulang potongan kayu ini dan menyusunnya menjadi bentuk semula. Di antara berbagai bentuk puzzle, puzzle yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian untuk siswa TK adalah puzzle bentuk bola karena bentuk puzzle bola lebih mudah dan lebih digemari dibanding bentuk puzzle lainnya. Bentuk puzzle bola aman untuk siswa TK dengan tidak adanya ujung yang runcing serta warna yang digunakan adalah warna natural sehingga aman untuk digunakan siswa TK (Jumadi, <http://www.infoanda.com/linksfollow.php>).

Pada umumnya puzzle dirancang sebagai mainan atau hiburan. Akan tetapi puzzle juga dapat digunakan untuk tes kecerdasan. Pada potongan puzzle terdapat teka-teki yang harus dipecahkan. Teka-teki dibuat berdasarkan pada proses penyelidikan dan penemuan dalam rangka menemukan solusi yang diinginkan. Jika ingin menemukan solusi seseorang perlu mengenali pola terlebih dahulu dan menciptakan urutan tertentu. Pada pembahasan sebelumnya, terdapat banyak macam kecerdasan yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk siswa TK. Kegiatan permainan edukatif dengan media puzzle bentuk bola



ini juga dapat merangsang kecerdasan anak dalam aspek matematis-logis, visual, intrapersonal, dan interpersonal(Suyadi, 2009:213).

Selain untuk tes kecerdasan, permainan edukatif puzzle ini memiliki banyak fungsi antara lain (<http://adekaedutoysandcraft.com>):

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 2) Memperkuat daya ingat
- 3) Mengenalkan anak pada konsep ‘hubungan’
- 4) Dengan memilih bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)

## **B. Penelitian yang Relevan**

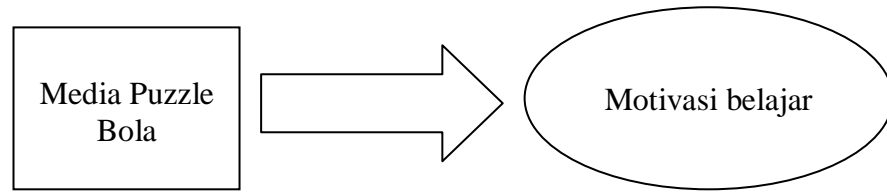
1. Yunia Fitrianto (2012) dengan judul “Puzzle sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak pada Kelas B I di TK Kartika Krapyak Wedomartani” menyimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle yang telah dilaksanakan di TK Kartika dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak.
2. Budhi Susilo (2009) dengan judul “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Perawatan dan Perbaikan Mesin Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif Melalui Penggunaan Media yang Bervariasi Di SMK 45 Wonosari” menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata diklat perawatan dan perbaikan mesin di kelas 2 MO I SMK 45 Wonosari.

### C. Kerangka Berfikir

Prinsip pembelajaran bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain merupakan konsep belajar yang diterapkan dalam pembelajaran siswa TK. Konsep bermain sambil belajar ini tentunya harus diiringi dengan fasilitas media yang memadai agar anak tidak bosan dalam menjalani aktivitas belajar. Sebagai seorang pengajar, pemilihan media sangatlah penting. Media yang digunakan adalah media yang mencerdaskan anak. Dalam penelitian ini, puzzle berbentuk bola dipilih untuk menjadi media pembelajaran bagi siswa TK. Selain dapat berfungsi sebagai mainan, puzzle tersebut juga dapat melatih siswa dalam mengembangkan kecerdasan.

Penggunaan media pembelajaran membawa kegairahan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa lebih tertarik dengan media yang menarik, dalam hal ini kegairahan dan ketertarikan siswa inilah yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Puzzle dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa secara terus menerus sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan dan lebih menarik.

Berdasarkan pola pikir tersebut maka digunakanlah media pembelajaran puzzle berbentuk bola, dengan keyakinan bahwa puzzle tersebut akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun kerangka berfikirnya akan digambarkan pada skema berikut ini :



Gambar 1: **Skema Alur Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan.**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah : penggunaan media pembelajaran yang edukatif akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Menurut Sukardi (2009:19) metodologi penelitian adalah usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan guna menjawab permasalahan yang hendak diteliti. Sehingga metodologi penelitian ini akan menjelaskan tentang : jenis penelitian, desain penelitian, *setting* penelitian, subyek penelitian, prosedur penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pemeriksaan keabsahan data, serta teknik analisis data.

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Pardjono, dkk (2007:12) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya. Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta.

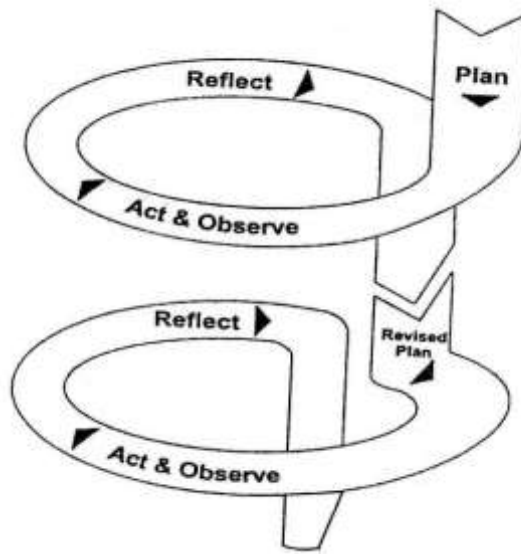
PTK dapat dilakukan sendiri oleh guru yang bersangkutan atau berkolaborasi dengan peneliti atau rekan sejawat. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sendiri oleh guru adalah guru berperan sebagai peneliti sekaligus pengamat. PTK yang ideal dilakukan secara berpasangan antara

pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Istilah untuk cara ini adalah penelitian kolaborasi. Dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti (bukan guru yang melakukan tindakan). Kolaborasi juga dapat dilakukan oleh dua orang guru, yang dengan cara bergantian mengamati. Ketika sedang mengajar, dia adalah seorang guru, ketika sedang mengamati, dia adalah seorang peneliti (Suharsimi Arikunto, 2009:17). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif, artinya peneliti tidak melakukan sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru mata pelajaran yang bernama Ana Rakhmawati, S.Pd. Guru kolaborator akan membantu peneliti dalam penilaian hasil belajar. Penilaian peneliti dan penilaian guru kolaborator akan digabungkan menjadi satu penilaian dalam setiap siklus.

## **B. Desain Penelitian**

Desain penelitian menurut Mc Millan dalam Ibnu Hadjar (1999:102) adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Desain penelitian ini mengacu pada proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas model Kemmis & Taggart yang dikutip oleh Suwarsih Madya (1994:25) dengan tahapan menyusun perencanaan tindakan (*action plan*), pelaksanaan tindakan (*actuating*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan secara tali temali dari keempat komponen ini dipandang sebagai satu siklus. Jika dalam tindakan satu siklus hasil yang diperoleh belum memuaskan, maka

dapat dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya. Menurut Suhardjono (2009:75) tidak ada ketentuan tentang berapa kali siklus harus dilakukan. Banyaknya siklus tergantung dari kepuasan peneliti sendiri, namun ada saran, sebaiknya tidak kurang dari dua siklus. Secara visual tahapan pada setiap siklus dapat digambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 2: **Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc.Taggart**

Berikut ini merupakan penjelasan tentang tahap-tahap penelitian tindakan kelas sesuai model Kemmis & Mc.Taggart, yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Perencanaan Tindakan (*Action Plan*)

Perencanaan ini meliputi : identifikasi masalah, perumusan masalah dan analisis penyebab masalah, dan pengembangan intervensi. Tindakan perencanaan yang peneliti lakukan antara lain adalah merencanakan identifikasi masalah yang dihadapi guru dan siswa selama proses

pembelajaran, rencana penyusunan perangkat pembelajaran, rencana penyusunan alat perekam data, dan merencanakan pelaksanaan pembelajaran siklus belajar.

## 2. Pelaksanaan Tindakan (*Actuating*)

Pelaksanaan tindakan adalah implementasi tindakan ke dalam konteks proses belajar mengajar yang sebenarnya. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan tindakan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi.

## 3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan berfungsi sebagai proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi. Pengamatan harus dilakukan secara cermat dan dirancang sebelumnya dengan baik. Peneliti sebagai pengamat harus menyiapkan alat perekam data dan membuat catatan-catatan dalam jurnal harian mengenai jalannya tindakan ini (catatan lapangan). Pengamatan dilakukan terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan aktivitas siswa secara berkelanjutan.

## 4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah upaya evaluasi diri yang secara kritis dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Refleksi harus dilakukan secara terbuka dan dilakukan dengan cara melaksanakan diskusi bersama antara peneliti dan kolaborator. Refleksi dilakukan pada akhir siklus. Dari hasil refleksi ini,

peneliti dapat menemukan perlu tidaknya dilakukan tindakan siklus berikutnya.

### **C. *Setting* Penelitian**

*Setting* penelitian adalah situasi, kondisi dan tempat di mana responden melakukan kegiatan secara alami yang dipandang sebagai analisis dalam penelitian (Pardjono dkk, 2007:67). Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di TK Budi Rahayu Yogyakarta pada semester gasal 2012/2013 pada aspek kognitif dengan lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola dengan indikator memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya dan bentuknya.

### **D. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah orang-orang yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2007:61). Dalam penelitian di sekolah subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelompok B TK Budi Rahayu Yogyakarta yang berjumlah 16 siswa terdiri dari 10 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki.

### **E. Prosedur Penelitian**

Bentuk penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian tindakan kelas secara kolaborasi, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran.



Prosedur penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan tindakan pra siklus untuk mengetahui sejauh mana hasil kompetensi siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian. Pada penelitian tindakan pra siklus ini, pengambilan data diperoleh dari hasil penilaian kompetensi siswa yang sudah ada di sekolah atau dari guru yang bersangkutan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan tiap siklusnya meliputi Perencanaan tindakan (*Action Plan*), Pelaksanaan Tindakan (*Actuating*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Secara rinci langkah-langkah dalam setiap siklus dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan (*Action Plan*)

Menurut Pardjono dkk (2007:28) perencanaan merupakan tindakan yang dibangun dan akan dilaksanakan, sehingga harus mampu melihat jauh ke depan. Rencana tindakan (*Action Plan*) adalah prosedur, strategi yang akan dilakukan oleh guru dalam rangka melakukan tindakan atau perlakuan terhadap siswa. Tindakan yang direncanakan pada pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui observasi awal.
- b. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari skenario proses pembelajaran dan media pembelajaran.
- c. Penyusunan alat perekam data yang berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran siklus belajar dan lembar catatan lapangan saat pelaksanaan pembelajaran.

- d. Melaksanakan pembelajaran siklus belajar sesuai skenario proses pembelajaran yang telah disusun.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Actuating*)

Pelaksanaan tindakan adalah implementasi tindakan ke dalam konteks proses belajar mengajar yang sebenarnya. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan tindakan yang telah dibuat sebelumnya dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi. Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan melalui media pembelajaran puzzle. Peneliti berperan untuk melakukan pengamatan jalannya pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pada tahap ini tindakan dilaksanakan sesuai yang sudah direncanakan, yaitu:

- a. Melakukan refleksi dan analisis terhadap permasalahan-permasalahan temuan observasi awal. Hasil refleksi dan analisis ini kemudian digunakan sebagai acuan untuk menyusun perangkat pembelajaran dan alat perekam data.
- b. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari skenario proses pembelajaran dan media pembelajaran.
- c. Menyusun alat perekam data yang berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran siklus belajar dan lembar catatan lapangan saat pelaksanaan pembelajaran.
- d. Mengumpulkan anak-anak dan mengucapkan salam, kemudian mengabsen serta berdoa bersama.

- e. Guru menyampaikan tujuan belajar dan memotivasi siswa.
  - f. Guru menjelaskan jalannya permainan yang akan dilakukan.
  - g. Guru menunjukkan dan memperkenalkan alat permainan edukatif yang akan digunakan untuk bermain.
  - h. Guru menjelaskan aturan main yang akan diberlakukan.
  - i. Guru membimbing siswa dalam proses belajar dan mengidentifikasi tingkat perkembangan siswa melalui permainan.
  - j. Setelah permainan usai, guru menanyakan pengalaman yang diperoleh siswa selama kegiatan bermain berlangsung.
3. Pengamatan (*Observing*)

Menurut Pardjono dkk (2007:29) pengamatan berfungsi sebagai proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi. Observasi pada penelitian tindakan ini mempunyai fungsi mendokumentasikan implikasi tindakan yang diberikan kepada subyek. Dalam perencanaan observasi yang baik adalah observasi yang fleksibel dan terbuka untuk dapat mencatat gejala yang muncul baik yang diharapkan atau yang tidak diharapkan. Pengamatan kegiatan belajar siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan. Hasil pengamatan pada proses pembelajaran siklus I diharapkan dapat dijadikan acuan dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

#### 4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah upaya evaluasi diri secara kritis dilakukan oleh tim peneliti, kolaborator dan orang-orang yang terlibat di dalam penelitian (Pardjono dkk, 2007:30). Peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan selama tindakan berlangsung. Refleksi dilakukan pada akhir sebuah siklus, berdasarkan refleksi ini dilakukan revisi pada rencana tindakan (*action plan*) dan dibuat kembali rencana tindakan yang baru (*replanning*), untuk diimplementasikan pada siklus berikutnya. Dari hasil refleksi ini, tindakan siklus berikutnya dapat ditentukan.

### F. Sumber Data Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian meliputi beberapa sumber tentunya sumber yang berkaitan dan mendukung terlaksananya penelitian, sumber tersebut meliputi kepala sekolah, guru dan siswa.

### G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengambilan data dengan cara mengamati subjek (Nazir, 2009:175). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang dampak tindakan dalam aspek proses

pembelajaran dengan media puzzle. Berkaitan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan tersebut, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi: pedoman observasi dan catatan lapangan.

## 2. Wawancara

Wawancara menurut Nazir (2009:193) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya dengan si penjawab dengan menggunakan pedoman wawancara. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Berdasarkan hal itu metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2010:274). Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: RKH, RKM, dokumen penilaian siswa dan foto hasil kegiatan.

## H. Instrumen Penelitian

Penelitian dilakukan secara langsung untuk mengumpulkan data agar proses penggalan data lebih fleksibel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi:

### 1. Pedoman Observasi

Berikut adalah pedoman observasi dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum TK Budi Rahayu yaitu menggunakan tanda bintang:

Tabel 2: **Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa**

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai		
		Minat	Senang dan Semangat	Aktif
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

### 2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan siswa TK Budi Rahayu. Daftar pertanyaan yang diajukan diantaranya adalah tentang

proses pembelajaran di TK, motivasi belajar siswa, dan minat serta semangat siswa terhadap proses pembelajaran.

### 3. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi ini berisi data-data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan serta mengumpulkan gambar hasil belajar siswa dengan media pembelajaran puzzle bola berupa foto selama dilaksanakan penelitian tindakan kelas.

### 4. Catatan Lapangan

Menurut Pardjono dkk, (2007:54) catatan lapangan diperoleh dari berbagai sumber, termasuk tulisan tangan, *tape recorder*, transkrip singkat dari *audio recorder*, ringkasan pertemuan, *curriculum vitae* dan sebagainya. Dalam penelitian ini, catatan lapangan dibuat untuk melengkapi hasil dari lembar observasi. Dimana catatan lapangan merupakan catatan tentang kejadian dan peristiwa selama proses belajar mengajar di dalam kelas, di luar dari kriteria pengamatan yang telah dibuat dalam lembar observasi.

## I. Validitas Instrumen

Validitas berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai (Nana Sudjana, 2005:12). Menurut Sukardi (2009:122) validitas adalah derajat yang menunjukkan suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan menurut Sugiyono (2009:173) instrumen valid berarti alat ukur yang

digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa validitas adalah derajat yang menunjuk instrumen tersebut mengukur apa yang hendak diukur.

Menurut Sugiyono (2009:176) validitas instrumen dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Validitas Konstrak (*Construct Validity*)

Instrumen yang memiliki validitas konstrak adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan. Untuk menguji validitas konstrak, dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgment*).

2. Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi adalah derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Instrumen yang harus mempunyai validitas isi adalah instrumen yang berbentuk tes yang sering digunakan untuk mengukur prestasi belajar dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan.

3. Validitas Eksternal

Validitas eksternal adalah validitas instrumen yang diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan.

Dalam penelitian ini, uji validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstrak (*construct validity*) yaitu mengkonsultasikan instrumen



tersebut kepada dosen pembimbing dan meminta pertimbangan dari ahli (*expert judgment*).

## J. Analisis Data Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran siswa di dalam kelas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah analisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2009: 207). Cara penilaian yang dilaksanakan dengan menggunakan bintang dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3: **Kriteria Keberhasilan**

No	Bintang	Kriteria
1	****	Anak berkembang sangat baik melebihi harapan
2	***	Anak sudah berkembang sesuai harapan
3	**	Anak mulai berkembang sesuai dengan harapan
4	*	Anak yang belum berkembang sesuai harapan

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dengan cara membandingkan nilai persentase pada ketiga siklus. Besarnya persentase tersebut didapat dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : number of cases (jumlah frekuensi)

P : angka persentase (Anas Sudijono, 2011:43)

#### **K. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dinyatakan berhasil jika hasil yang dicapai siswa memenuhi kriteria keberhasilan. Kriteria keberhasilan dikatakan meningkat jika siswa memiliki nilai bintang minimal 3 (\*\*\*) untuk setiap aspek yang diobservasi, yang nantinya akan berdampak pula pada kenaikan nilai presentase.

Apabila dampak dari tindakan belum mencapai kriteria tersebut di atas, maka kegiatan penelitian akan diteruskan dengan memperbaiki pembelajaran berdasarkan refleksi proses dan hasil tindakan sebelumnya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Lokasi dan Situasi TK Budi Rahayu**

TK Budi Rahayu merupakan taman kanak-kanak swasta yang dikelola oleh yayasan PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga) Nyutran, Mergangsan, Yogyakarta. TK ini terletak di Jalan Tohpati MG III No.72 Yogyakarta. TK Budi Rahayu dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan 1 orang guru, 1 orang staf administrasi, dan 1 orang staf kebersihan.

Fasilitas yang dimiliki oleh TK ini antara lain: 1 ruang kepala sekolah, 2 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang UKS, 1 aula, 1 dapur, 2 kamar mandi, 1 gudang untuk ruang penyimpanan peralatan TK dan 1 gudang untuk ruang penyimpanan peralatan PKK. Selain itu juga terdapat fasilitas mainan antara lain bebek goyang, ikan goyang, bola dunia, papan luncur, panjatan majemuk, dan mangkuk putar. Mainan-mainan ini tidak hanya digunakan anak-anak untuk bermain pada waktu istirahat tetapi digunakan juga pada saat kegiatan belajar berlangsung untuk melatih dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2012/2013 adalah 16 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Biasanya pada pendidikan prasekolah di TK terdapat dua kelompok belajar, yaitu kelompok A dan kelompok B. Siswa kelompok A berumur sekitar 4-5 tahun sedangkan siswa

kelompok B berumur sekitar 5-6 tahun. Namun karena jumlah siswa di TK Budi Rahayu hanya 17 anak maka semua siswa masuk pada kelompok B. Di kelompok B siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok Stroberi yang terdiri dari 5 anak dan kelompok Mangga yang terdiri dari 12 anak. Di kelompok B inilah yang akan dijadikan subjek penelitian tindakan kelas.

### **1. Hasil Observasi Sebelum Pelaksanaan Tindakan Kelas**

Observasi dilakukan selama dua bulan, yaitu dari bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2012. Dari 16 siswa, 13 siswa hadir pada kegiatan belajar ini. Observasi dititikberatkan pada tiga kriteria, yaitu minat siswa, senang dan semangat, serta keaktifan siswa. Hasil observasi yang didapat pada kegiatan belajar dan bermain di TK Budi Rahayu adalah sebagai berikut:

- a. Minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas kurang, hal ini disebabkan mayoritas kegiatan pembelajaran diisi dengan kegiatan menggambar dan mewarnai sehingga kadang-kadang siswa merasa jenuh.
- b. Siswa TK lebih cepat bosan terhadap media belajar dan bermain yang sudah sering mereka gunakan.
- c. Siswa belum pernah menggunakan puzzle tiga dimensi, selama ini mereka bermain dan belajar dengan menggunakan puzzle dua dimensi. Puzzle tiga dimensi memang belum banyak dikenal oleh masyarakat. Berikut adalah foto kegiatan belajar ketika observasi:



**Gambar 3: Kegiatan Belajar Ketika Observasi**

Tabel di bawah ini menunjukkan bahwa observasi dilakukan oleh peneliti dan guru. Hasil observasi dari peneliti akan digabungkan dengan hasil observasi dari guru. Penggabungan tersebut nantinya akan dihitung sehingga menghasilkan presentase guna mempermudah dalam melihat hasil peningkatan motivasi belajar siswa per siklus. Penghitungan dilakukan untuk setiap aspek yang diobservasi.

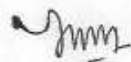
Tabel 4: Hasil Observasi Motivasi Siswa Sebelum Penelitian Tindakan oleh Peneliti

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penelitian Tindakan Kelas

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai		
		Minat	Senang dan Semangat	Aktif
1	Afifan Kurniawan	★	★	★★
2	Aprilia Ayu Syabrina	★★	★★	★
3	Emmanuel Radya Gayatri	★★	★★	★★
4	Hawa Alshyfa Wijaya	★	★	★
5	Imelda Viki Hidayati	★	★★	★★
6	M. Dimas Saputra	★	★★	★
7	M. Rasya Tegar	★★	★★	★
8	Nabila Aurelia	★	★	★
9	Puspha Dewi Ramadhani	★	★	★★
10	Rahmat Sugiarta	★	★★	★
11	Rosa Tonika Hidayati	★★	★	★★
12	Sherly Oktaviany	★	★	★★
13	Wallet Assalam Harum	★	★	★
14	Risma	-	-	-
15	Oktasyah Rendra Jaya	-	-	-
16	Syifa'na Immatul Jannah	-	-	-

Mengetahui

Guru Kolaborator,



Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
NIP. 19640324 198702 2 002

Peneliti,



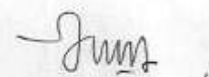
Diah Mariana

Tabel 5: Hasil Observasi Motivasi Siswa Sebelum Penelitian Tindakan oleh Guru Kolaborator

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penelitian Tindakan Kelas

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai		
		Minat	Senang dan Semangat	Aktif
1	Afifan Kurniawan	★ ★	★ ★	★ ★
2	Aprilia Ayu Syabrina	★	★	★
3	Emmanuel Radya Gayatri	★ ★	★ ★	★ ★
4	Hawa Alshyfa Wijaya	★	★	★
5	Imelda Viki Hidayati	★	★ ★	★ ★
6	M. Dimas Saputra	★	★	★
7	M. Rasya Tegar	★	★	★ ★
8	Nabila Aurelia	★	★	★
9	Puspha Dewi Ramadhani	★	★	★ ★
10	Rahmat Sugiarta	★	★	★
11	Rosa Tonika Hidayati	★ ★	★	★ ★
12	Sherly Oktaviany	★	★	★ ★
13	Waleet Assalam Harum	★	★	★ ★
14	Risma	-	-	-
15	Oktasyah Rendra Jaya	-	-	-
16	Syifa'na Immatul Jannah	-	-	-

Guru Kolaborator,



Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
NIP. 19640324 198702 2 002

Hasil observasi pada aspek minat:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{17+16}{2 \times 4 \times 13} \times 100\% = 31,7\%$$

Hasil observasi pada aspek senang dan semangat:

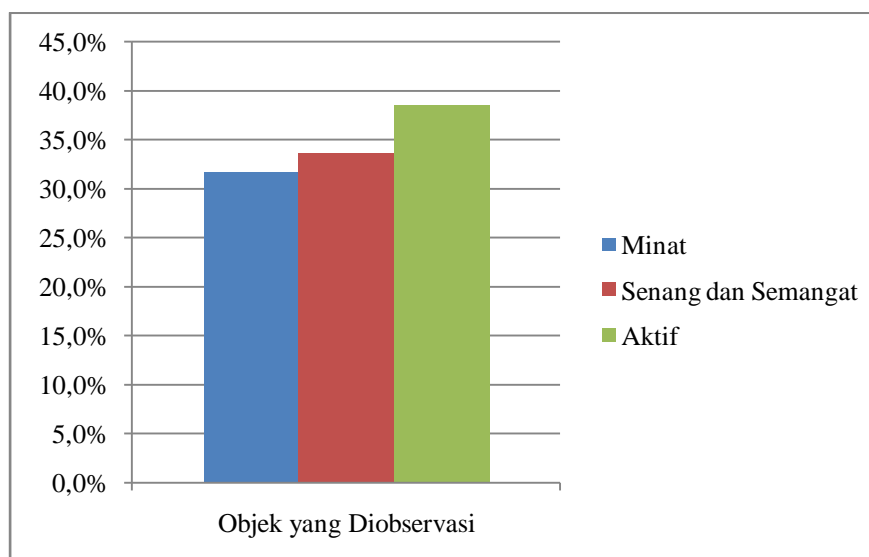
$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{19+16}{2 \times 4 \times 13} \times 100\% = 33,6\%$$

Bintang maksimal x jumlah siswa  $2 \times 4 \times 13$

Hasil observasi pada aspek aktif:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal x jumlah siswa}} = \frac{19+21}{2 \times 4 \times 13} \times 100\% = 38,5\%$$

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran selama ini adalah kurangnya minat dan semangat siswa sehingga akan mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari bintang yang diperoleh siswa tidak lebih dari bintang dua yang artinya belum semua siswa berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Presentase hasil belajar mencapai 31,7% pada aspek minat; 33,6% pada aspek senang dan semangat; dan 38,5% pada aspek aktif. Pada observasi ini, nilai keaktifan siswa paling tinggi dibandingkan dengan nilai aspek lainnya dan aspek minat memiliki nilai terendah. Berikut adalah diagram presentasinya:



**Gambar 4: Presentase Hasil Observasi Motivasi Siswa Sebelum Penelitian Tindakan**



Permasalahan di atas tentunya berpengaruh pada kualitas pembelajaran yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran dan tentunya akan berpengaruh pada motivasi belajar. Untuk mengatasinya, pemecahan masalah harus dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan puzzle yang berbentuk bola dijadikan media pembelajaran dan alat permainan edukatif anak karena puzzle tersebut belum pernah digunakan di TK Budi Rahayu dan dengan adanya media pembelajaran yang baru akan dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar dan bermain anak.

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada aspek kognitif dengan lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola. Indikatornya adalah memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya dan bentuknya. Penilaian motivasi siswa akan dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator terkait dengan materi yang akan diajarkan. Penilaian yang diperoleh dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian pada beberapa siklus yang digunakan untuk menentukan peningkatan motivasi belajar siswa.

## **2. Pelaksanaan Tindakan Kelas**

### **a. Siklus Pertama**

Penelitian siklus pertama ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Selasa 30 April 2013. Dari 16 siswa, 14 siswa hadir pada kegiatan belajar ini. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

### 1) Perencanaan Siklus Pertama

Perencanaan tindakan dimulai dengan mempersiapkan materi dengan menggunakan media puzzle bola yang akan diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi, siswa diberi contoh terlebih dahulu tentang cara mempergunakan puzzle bola. Dalam siklus pertama ini siswa akan diberi satu puzzle bola untuk satu anak. Lokasi pembelajaran tidak berada di dalam kelas melainkan di aula agar suasana pembelajaran tidak monoton.

Dengan adanya media puzzle ini diharapkan siswa akan terangsang aktif dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan senang dan semangat. Sebagai gambaran teknisnya akan dilakukan pengamatan berupa relaman kegiatan pembelajaran melalui catatan lapangan, kamera foto, lembar observasi agar hasil pengamatan secara keseluruhan dapat direfleksikan.

### 2) Tindakan Siklus Pertama

Pelaksanaan tindakan dalam pertemuan siklus pertama ini meliputi beberapa tahap dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Pertama-tama guru mengumpulkan siswa di aula.
- b) Setelah semua anak terkumpul guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.
- c) Setelah itu guru mengabsen siswa dan berdoa bersama.

- d) Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang akan dilakukan serta mengenalkan puzzle bola kepada siswa.
- e) Guru menjelaskan aturan main yang akan diberlakukan.
- f) Guru membimbing siswa dalam proses belajar dan bermain serta mengidentifikasi peningkatan motivasi belajar siswa.
- g) Sebelum proses belajar dan bermain usai, guru menanyakan pengalaman yang diperoleh siswa selama kegiatan proses berlangsung.
- h) Guru menutup dengan mengucapkan salam.

### 3) Pengamatan Siklus Pertama

Hasil observasi siklus pertama pada pembelajaran dengan menggunakan media puzzle bola dapat dipaparkan sebagai berikut: ketika pembelajaran akan dimulai guru masuk kelas dan memberitahu siswa bahwa pembelajaran akan dilakukan di aula. Siswa berjalan bersama ke aula dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Ketika guru menyampaikan agar siswa duduk melingkar, banyak siswa saling berebut tempat sehingga suasana gaduh. Membutuhkan waktu agak lama untuk mengelola kelas menjadi kondusif. Setelah situasi dirasa membaik dengan bantuan guru, maka peneliti memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan presensi. Berikut adalah foto ketika peneliti dan guru mengkondisikan siswa:



Gambar 5: **Kondisi Siswa Sebelum Pembelajaran Dimulai**

Di awal kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan menggunakan puzzle berbentuk bola. Mendengar penjelasan tersebut siswa kembali ribut karena penasaran bentuk dari puzzle bola sehingga peneliti kewalahan dalam memperkenalkan puzzle bola dan menjelaskan aturan mainnya. Setelah dibantu guru untuk menenangkan siswa peneliti menyampaikan pembelajaran akan dilakukan secara individu, setiap siswa mendapat satu puzzle yang nantinya akan diuraikan dan dipasang kembali. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan berlangsung guna memancing minat siswa.

Setelah penyampaian pembelajaran dirasa cukup, maka siswa diberi kesempatan untuk memilih warna puzzle yang diinginkan. Puzzle terdiri dari dua warna, warna biru dengan pasak atau kunci kuning keemasan dan warna jingga dengan pasak hijau. Setelah masing-masing siswa sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, siswa dibimbing cara menggunakan puzzle bola. Pertama,

pasak dilepas dengan cara didorong menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu siswa harus memasang puzzle sesuai bentuk awal. Mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam mendorong pasak dan memasang kembali puzzle. Beberapa siswa tidak mau memasang puzzle kembali dengan alasan sulit meskipun telah dibantu oleh guru. Berikut adalah foto ketika pembelajaran berlangsung:



**Gambar 6: Proses Pembelajaran Siklus Pertama**

Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, siswa ditanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa siswa menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa siswa mengatakan puzzle bola sulit dipasang. Berikut adalah hasil pengamatan motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator pada siklus pertama:

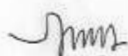
Tabel 6: Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Pertama oleh Peneliti

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Pertama

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai		
		Minat	Senang dan Semangat	Aktif
1	Afifan Kurniawan	☆☆	☆☆	☆☆
2	Aprilia Ayu Syabrina	☆☆	☆☆☆	☆☆
3	Emmanuel Radya Gayatri	☆☆☆	☆☆	☆☆☆
4	Hawa Alshyfa Wijaya	☆☆	☆☆	☆☆
5	Imelda Viki Hidayati	☆☆	☆☆	☆☆
6	M. Dimas Saputra	☆☆	☆☆	☆☆
7	M. Rasya Tegar	☆☆	☆☆	☆☆
8	Nabila Aurelia	☆	☆	☆
9	Puspha Dewi Ramadhani	☆☆	☆☆	☆☆
10	Rahmat Sugiarta	-	-	-
11	Rosa Tonika Hidayati	☆☆	☆☆☆	☆☆☆
12	Sherly Oktaviany	-	-	-
13	Wallet Assalam Harum	☆	☆	☆
14	Risma	☆☆	☆☆	☆☆
15	Oktasyah Rendra Jaya	☆☆	☆☆	☆☆
16	Syifa'na Immatul Jannah	☆☆	☆☆	☆☆

Mengetahui

Guru Kolaborator,



Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
NIP. 19640324 198702 2 002

Peneliti,



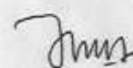
Diah Mariana

Tabel 7: Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Pertama oleh Guru Kolaborator

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Pertama

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai		
		Minat	Senang dan Semangat	Aktif
1	Afifan Kurniawan	★ ★	★	★ ★
2	Aprilia Ayu Syabrina	★ ★	★	★
3	Emmanuel Radya Gayatri	★ ★	★ ★	★ ★
4	Hawa Alshyfa Wijaya	★ ★	★	★
5	Imelda Viki Hidayati	★ ★	★ ★	★ ★
6	M. Dimas Saputra	★ ★	★ ★	★ ★
7	M. Rasya Tegar	★ ★	★ ★	★ ★
8	Nabila Aurelia	★	★	★
9	Puspha Dewi Ramadhani	★ ★	★ ★	★ ★
10	Rahmat Sugiarta	—	—	—
11	Rosa Tonika Hidayati	★ ★	★ ★	★ ★
12	Sherly Oktaviany	—	—	—
13	Wallet Assalam Harum	★ ★	★ ★	★ ★
14	Risma	★ ★	★ ★	★ ★
15	Oktasyah Rendra Jaya	★ ★	★ ★	★ ★
16	Syifa'na Immatul Jannah	★ ★	★	★

Guru Kolaborator,



Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
NIP. 19640324 198702 2 002

Hasil observasi pada aspek minat:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{27+27}{2 \times 4 \times 14} \times 100\% = 48,2\%$$

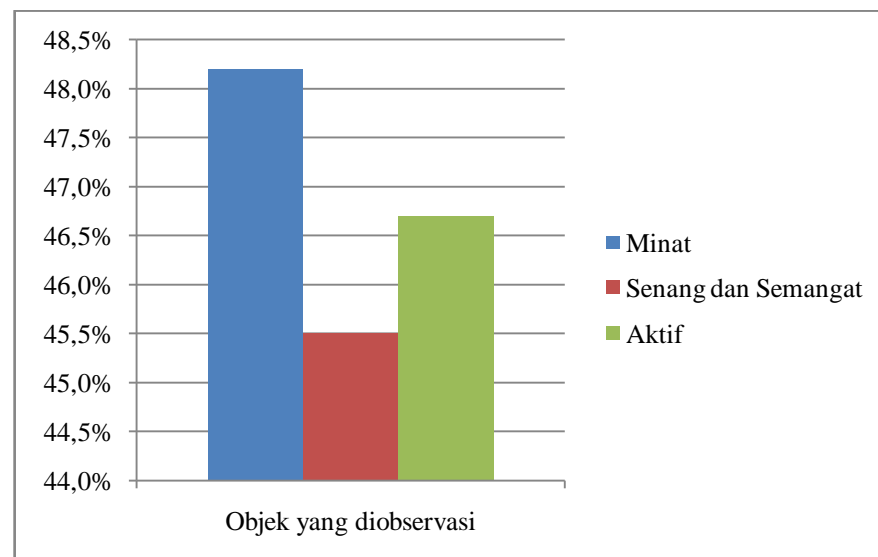
Hasil observasi pada aspek senang dan semangat:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{28+23}{2 \times 4 \times 14} \times 100\% = 45,5\%$$

Hasil observasi pada aspek aktif:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{28+24}{2 \times 4 \times 14} \times 100\% = 46,4\%$$

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa mencapai 48,2% pada aspek minat; 45,5% pada aspek senang dan semangat; dan 46,4% pada aspek aktif. Pada siklus pertama ini nilai keaktifan menurun sedangkan nilai minat menjadi urutan paling tinggi sedangkan aspek senang dan semangat memperoleh nilai terendah.



**Gambar 7: Presentase Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus Pertama**

Berikut adalah tabel peningkatan hasil belajar siswa:

**Tabel 8: Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus Pertama**

Aspek	Sebelum Tindakan	Siklus Pertama	Peningkatan
Minat	31,7%	48,2%	16,5%
Senang dan Semangat	33,6%	45,5%	11,9%
Aktif	38,5%	46,4%	7,9%



Peningkatan pada aspek minat sebesar 16,5%; pada aspek senang dan semangat 11,9%; dan pada aspek aktif 7,9%. Namun peningkatan tersebut masih jauh dari harapan dikarenakan perolehan nilai pada siklus pertama bahkan belum mencapai 50% untuk setiap aspeknya.

#### 4) Refleksi Siklus Pertama

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada siklus pertama. Dari hasil pembelajaran dari siklus pertama yang telah berlangsung ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a) Motivasi belajar siswa masih rendah, terlihat ada sebagian siswa tidak aktif dan tidak semangat dalam pembelajaran karena puzzle bola masih media baru bagi mereka.
- b) Masih banyak siswa yang hanya bermain-main membongkar puzzle tanpa menyusun kembali. Hal ini dikarenakan siswa menganggap puzzle sulit untuk disusun kembali sehingga siswa mudah menyerah.
- c) Dikarenakan satu puzzle bola terdiri dari beberapa bentuk balok, siswa masih merasa kesulitan dalam mengkoordinasikan pengumpulan balok sehingga banyak balok yang tertukar.
- d) Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memasang pasak atau kunci puzzle.

- e) Pengelolaan kelas yang kurang maksimal sehingga banyak siswa yang hanya bermain-main dengan menggelindingkan puzzle.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap kekurangan-kekurangan yang dihadapi pada siklus pertama, maka penelitian dilanjutkan ke siklus kedua dengan materi yang sama dan mengadakan perbaikan sesuai hasil refleksi siklus pertama yaitu sebagai berikut:

- a) Guru kembali menyampaikan dan mendemonstrasikan cara membongkar dan menyusun kembali puzzle bola.
- b) Guru lebih intensif membimbing siswa agar siswa tidak mudah menyerah dalam menyusun puzzle.
- c) Guru lebih memotivasi siswa saat proses pembelajaran.
- d) Selain dalam proses pembelajaran, siswa juga diperbolehkan menyusun puzzle di saat istirahat agar siswa lebih mengenal puzzle.
- e) Guru lebih aktif dalam mengelola kelas sehingga semua siswa dapat belajar menyusun puzzle dengan benar.

Meskipun pada siklus pertama prestasi belajar siswa masih rendah, namun hal positif yang dapat diambil dari siklus pertama ini yakni siswa mau berusaha mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa tertarik bermain puzzle tidak hanya saat proses pembelajaran berlangsung akan tetapi juga saat jam istirahat, serta ditunjang dengan meningkatnya nilai hasil belajar siswa dengan adanya siswa yang dapat memperoleh nilai bintang tiga.

**b. Siklus Kedua**

Penelitian siklus kedua ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Sabtu 11 Mei 2013. Dari 16 siswa, 13 siswa hadir pada kegiatan belajar di siklus kedua ini. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

**1) Perencanaan Siklus Kedua**

Berdasarkan hasil refleksi observasi dan penilaian siklus pertama, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus kedua sebagai bahan perbaikan dan peningkatan dari siklus sebelumnya. Perencanaan tindakan dimulai dengan mempersiapkan materi dengan menggunakan media puzzle berbentuk bola yang akan diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi yang lebih diutamakan pada demonstrasi pemasangan kunci atau pasak puzzle yang menjadi kelemahan siswa pada siklus pertama. Dalam siklus kedua ini siswa akan diberi satu puzzle bola untuk satu anak. Oleh karena siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam aula maka di siklus kedua ini lokasi tetap di aula.

Dengan diadakannya siklus kedua ini diharapkan siswa akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan senang dan selanjutnya diharapkan prestasi belajarnya meningkat. Siklus kedua dilaksanakan dengan menambah kesempatan kepada siswa yang berhalangan hadir pada saat pembelajaran di siklus pertama.

Pengamatan akan dilakukan dengan merekam kegiatan pembelajaran melalui catatan lapangan, kamera foto, lembar observasi agar hasil pengamatan secara keseluruhan dapat direfleksikan.

## 2) Tindakan Siklus Kedua

Pelaksanaan tindakan dalam pertemuan siklus kedua ini meliputi beberapa tahap dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Pertama-tama guru mengumpulkan siswa di aula.
- b) Setelah semua anak terkumpul guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.
- c) Setelah itu guru mengabsen siswa dan berdoa bersama.
- d) Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang akan dilakukan masih menggunakan puzzle bola.
- e) Guru menjelaskan aturan main yang akan diberlakukan sama dengan pembelajaran sebelumnya.
- f) Guru membimbing siswa dalam proses belajar dan bermain terutama dalam memasang pasak atau kunci puzzle serta mengidentifikasi peningkatan motivasi belajar siswa.
- g) Sebelum proses belajar dan bermain usai, guru menanyakan pengalaman yang diperoleh siswa selama kegiatan proses berlangsung.
- h) Guru menutup dengan mengucapkan salam.

### 3) Pengamatan Siklus Kedua

Hasil observasi siklus kedua pada pembelajaran dengan menggunakan media puzzle berbentuk bola dapat dipaparkan sebagai berikut: ketika pembelajaran akan dimulai siswa diberi tahu bahwa pembelajaran akan dilakukan di aula. Siswa berkumpul bersama di aula dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Waktu yang dibutuhkan untuk pengkondisian ruangan tidak begitu lama sebab beberapa siswa sudah dapat duduk dengan tenang sehingga siswa yang lain mengikuti. Setelah situasi dirasa membaik, maka guru memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan presensi.

Dalam kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan tetap menggunakan puzzle berbentuk bola dengan aturan main yang sama dengan pembelajaran sebelumnya. Siswa mengambil puzzle dengan warna yang disukai dan terjadi sedikit keributan karena ada siswa yang berebut warna puzzle. Ada juga siswa yang mengambil lebih dari satu puzzle karena merasa sudah bisa menyusun puzzle sehingga siswa yang lain tidak kebagian. Guru menenangkan siswa dan membimbing untuk hanya mengambil satu puzzle. Pembelajaran akan dilakukan secara individu. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan atau dapat bertukar puzzle dengan warna berbeda dengan teman agar tidak terjadi keributan berebut puzzle.



**Gambar 8: Proses Pembelajaran Siklus Kedua**

Setelah masing-masing siswa sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, siswa dibimbing untuk menyusun puzzle bola. Pertama, pasak dilepas dengan cara didorong menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu siswa harus memasang puzzle sesuai bentuk awal. Beberapa siswa sudah dapat menyusun puzzle akan tetapi ada beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memasang kembali pasak puzzle. Pasak seringkali dipasang terbalik. Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, siswa diberi pertanyaan tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa siswa lebih bersemangat karena dapat memasang puzzle dengan benar. Namun masih ada beberapa yang siswa mengatakan bahwa pasak puzzle bola sulit dipasang. Berikut adalah hasil pengamatan motivasi belajar siswa pada siklus kedua :

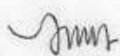
Tabel 9: Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Kedua oleh Peneliti

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Kedua

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai		
		Minat	Senang dan Semangat	Aktif
1	Afifan Kurniawan	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
2	Aprilia Ayu Syabrina	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
3	Emmanuel Radya Gayatri	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
4	Hawa Alshyfa Wijaya	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
5	Imelda Viki Hidayati	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
6	M. Dimas Saputra	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
7	M. Rasya Tegar	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
8	Nabila Aurelia	-	-	-
9	Puspha Dewi Ramadhani	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
10	Rahmat Sugiarta	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
11	Rosa Tonika Hidayati	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
12	Sherly Oktaviany	-	-	-
13	Wallet Assalam Harum	-	-	-
14	Risma	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
15	Oktasyah Rendra Jaya	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
16	Syifa'na Immatul Jannah	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆


Mengetahui

Guru Kolaborator,



Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
NIP. 19640324 198702 2 002

Peneliti,



Diah Mariana

Tabel 10: Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Kedua oleh Guru Kolaborator

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Kedua

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai		
		Minat	Senang dan Semangat	Aktif
1	Afifan Kurniawan	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
2	Aprilia Ayu Syabrina	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
3	Emmanuel Radya Gayatri	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
4	Hawa Alshyfa Wijaya	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
5	Imelda Viki Hidayati	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
6	M. Dimas Saputra	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
7	M. Rasya Tegar	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
8	Nabila Aurelia	—	—	—
9	Puspha Dewi Ramadhani	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
10	Rahmat Sugiarta	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
11	Rosa Tonika Hidayati	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
12	Sherly Oktaviany	—	—	—
13	Wallet Assalam Harum	—	—	—
14	Risma	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
15	Oktasyah Rendra Jaya	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
16	Syifa'na Immatul Jannah	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★

Guru Kolaborator,

Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
NIP. 19640324 198702 2 002

Hasil observasi pada aspek minat:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{39+41}{2 \times 4 \times 13} \times 100\% = 77\%$$

Hasil observasi pada aspek senang dan semangat:

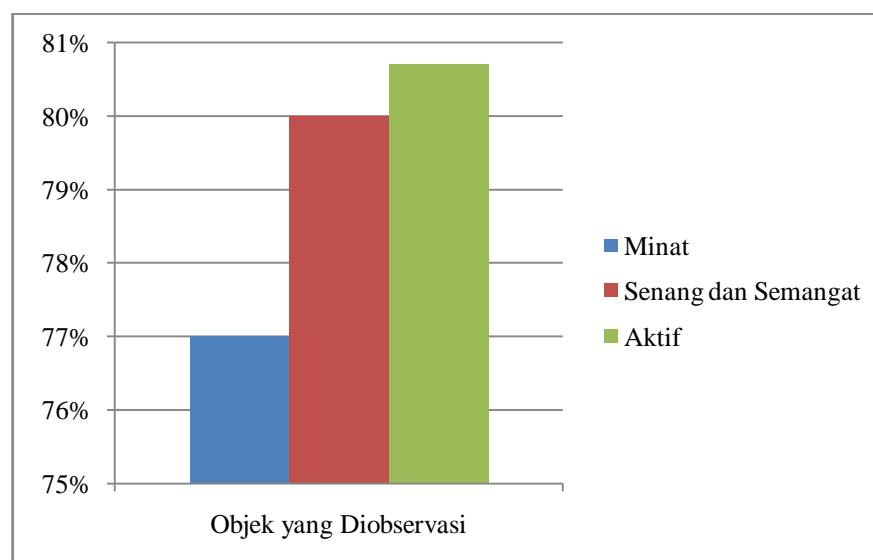
$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{40+43}{2 \times 4 \times 13} \times 100\% = 80\%$$



Hasil observasi pada aspek aktif:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{41+43}{2 \times 4 \times 13} \times 100\% = 80,7\%$$

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa pada siklus kedua mencapai 77% pada aspek minat; 80% pada aspek senang dan semangat; dan 80,7% pada aspek aktif. Dengan demikian aspek keaktifan kembali memperoleh nilai tertinggi dibandingkan dengan nilai aspek yang lain sedangkan aspek minat memperoleh nilai terendah.



Gambar 9: **Presentase Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus Kedua**

Dengan demikian presentase pada setiap aspeknya juga meningkat yang ditunjukkan melalui tabel berikut:

Tabel 11: **Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus Kedua**

Aspek	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Peningkatan
Minat	48,2%	77%	28,2%
Senang dan Semangat	45,5%	80%	34,5%
Aktif	46,4%	80,7%	34,4%

Peningkatan pada aspek minat sebesar 28,2%; pada aspek senang dan semangat 34,5%; dan pada aspek aktif 34,4%.

#### 4) Refleksi Siklus Kedua

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan, maka refleksi siklus kedua adalah:

- a) Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Terlihat dari semangat dan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran dimulai, beberapa siswa berebut ingin mendapatkan puzzle lebih dari satu karena merasa sudah bisa menyusun puzzle dengan benar. Selain itu, siswa juga menggunakan puzzle sebagai alat permainan di saat jam istirahat berlangsung.
- b) Beberapa siswa masih terlihat bermain lempar-lemparan balok puzzle sebab siswa masih merasa kesulitan dalam menyusun puzzle.
- c) Koordinasi pengumpulan balok puzzle sudah bagus namun masih banyak siswa yang memasang pasak atau kunci puzzle terbalik.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap beberapa kekurangan yang dihadapi pada siklus kedua, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus ketiga dengan mengadakan perbaikan sesuai hasil refleksi siklus kedua yaitu sebagai berikut:

- a) Agar siswa lebih berminat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, guru mengadakan lomba menyusun puzzle.

- b) Guru lebih intensif membimbing siswa untuk menyusun pasak puzzle dengan benar.
- c) Guru lebih memotivasi siswa saat proses pembelajaran.
- d) Pengelolaan kelas harus lebih optimal.

Proses pembelajaran yang telah direncanakan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal. Meskipun presentase nilai siswa mengalami peningkatan di setiap aspeknya, namun beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memasang pasak puzzle dengan benar. Selain itu, beberapa siswa belum mendapat nilai bintang sesuai yang diharapkan dikarenakan beberapa siswa tidak masuk kegiatan belajar pada siklus pertama dan kedua.

### **c. Siklus Ketiga**

Penelitian siklus ketiga ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Rabu 22 Mei 2013. Pada siklus ketiga ini siswa yang hadir berjumlah 15 siswa. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus ketiga adalah sebagai berikut:

#### **1) Perencanaan Siklus Ketiga**

Berdasarkan hasil refleksi observasi dan penilaian siklus kedua, maka akan dilanjutkan siklus ketiga sebagai bahan perbaikan dan peningkatan dari siklus sebelumnya agar lebih optimal. Perencanaan tindakan dimulai dengan mempersiapkan materi dengan menggunakan media puzzle berbentuk bola yang akan diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus ketiga ini pembelajaran

berlangsung dengan cara siswa berlomba menyusun puzzle agar proses pembelajaran tidak monoton dan lebih seru. Lokasi proses pembelajaran tetap di dalam aula.

Dengan diadakannya siklus ketiga ini diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan diharapkan prestasi belajar meningkat. Pengamatan akan dilakukan dengan merekam kegiatan pembelajaran melalui catatan lapangan, kamera foto, lembar observasi agar hasil pengamatan secara keseluruhan dapat direfleksikan.

## 2) Tindakan Siklus Ketiga

Pelaksanaan tindakan dalam pertemuan siklus ketiga ini meliputi beberapa tahap dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Pertama-tama guru mengumpulkan siswa di aula.
- b) Setelah semua anak terkumpul guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.
- c) Setelah itu guru mengabsen siswa dan berdoa bersama.
- d) Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang akan dilakukan masih menggunakan puzzle bola.
- e) Guru menjelaskan aturan main yang akan diberlakukan adalah dengan cara berlomba menyusun puzzle.
- f) Siswa dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan kemampuan dalam menyusun puzzle. Dalam satu kelompok dipilih satu siswa yang dapat memasang puzzle dengan tepat dan cepat.

- g) Guru mendampingi siswa dalam proses perlombaan dan membimbing siswa yang belum bisa memasang puzzle dengan benar serta mengidentifikasi peningkatan motivasi belajar siswa.
  - h) Sebelum proses belajar dan bermain usai, guru memberikan penghargaan kepada ketiga pemenang berupa puzzle berbentuk apollo.
  - i) Guru menutup dengan mengucapkan salam.
- 3) Pengamatan Siklus Ketiga

Hasil observasi siklus ketiga pada pembelajaran dengan menggunakan media puzzle bola dapat dipaparkan sebagai berikut: ketika pembelajaran akan dimulai siswa sudah berkumpul bersama di aula dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Waktu yang dibutuhkan untuk pengkondisian ruangan tidak begitu lama sebab beberapa siswa sudah dapat duduk dengan tenang sehingga siswa yang lain mengikuti. Setelah situasi dirasa membaik, maka guru memberi salam, berdoa bersama dan melakukan presensi.



**Gambar 10: Proses Pembelajaran Siklus Ketiga**

Dalam kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan dengan berlomba. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok disesuaikan dengan kemampuan dalam menyusun puzzle yang dimana dari masing-masing kelompok dipilih satu siswa sebagai pemenang. Kelompok satu terdiri dari Aprilia Ayu Sabrina, Emmanuel Radya Gayatri, Imeldaviki Hidayati, Puspha Dewi Ramadhani, dan Rosa Tonika Hidayati. Kelompok dua terdiri dari Afifan Kurniawan, M. Dimas Saputra, Rahmat Sugiarta, Walle Assalam Harum, dan Oktasyah Rendra Jaya. Kelompok ketiga terdiri dari Hawa Alshyfa Wijaya, Nabila Aurelia, Sherly Oktaviany, Risma, dan Syifa'na Immatul Jannah.

Masing-masing siswa dikelompokkan sesuai dengan kelompoknya. Siswa dipersilakan mengambil satu puzzle dan berlatih sebelum berlomba. Setelah latihan dirasa cukup, lomba diadakan dari kelompok satu terlebih dahulu lalu dilanjutkan kelompok dua dan tiga. Setiap ada kelompok yang sedang berlomba, siswa kelompok lain ikut melihat dan bersorak menyemangati temannya serta ingin ikut membantu menyelesaikan susunan puzzle yang belum terpasang. Suasana sempat gaduh ketika siswa terlalu bersemangat melihat teman yang lain sedang berlomba namun peneliti dibantu guru akhirnya dapat mengkondisikan suasana kembali. Berikut adalah foto ketika perlombaan berlangsung:



**Gambar 11: Kelompok 1 pada Siklus Ketiga**



**Gambar 12: Kelompok 2 pada Siklus Ketiga**



**Gambar 13: Kelompok 3 pada Siklus Ketiga**

Penilaian terhadap siswa dilakukan ketika perlombaan sedang berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, penghargaan berupa puzzle berbentuk apollo diberikan kepada ketiga pemenang, yaitu Imeldaviki Hidayati dari kelompok satu, M. Dimas Saputra dari kelompok dua, dan Syifa'na Immatul Jannah dari kelompok tiga.



**Gambar 14: Pemberian Penghargaan berupa Puzzle Berbentuk Apollo kepada Ketiga Pemenang**



Berikut hasil pengamatan motivasi belajar siswa pada siklus ketiga:

**Tabel 12: Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Ketiga oleh Peneliti**

**Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Ketiga**

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai		
		Minat	Senang dan Semangat	Aktif
1	Afifan Kurniawan	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
2	Aprilia Ayu Syabrina	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
3	Emmanuel Radya Gayatri	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
4	Hawa Alshyfa Wijaya	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
5	Imelda Viki Hidayati	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆
6	M. Dimas Saputra	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆
7	M. Rasya Tegar	-	-	-
8	Nabila Aurelia	☆☆☆	☆☆	☆☆
9	Puspha Dewi Ramadhani	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆
10	Rahmat Sugiarta	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
11	Rosa Tonika Hidayati	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
12	Sherly Oktaviany	☆☆☆	☆☆	☆☆☆
13	Wallet Assalam Harum	☆☆☆	☆☆	☆☆
14	Risma	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆
15	Oktasyah Rendra Jaya	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
16	Syifa'na Immatul Jannah	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆

Mengetahui

Guru Kolaborator,



Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
NIP. 19640324 198702 2 002

Peneliti,



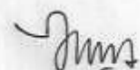
Diah Mariana

Tabel 13: Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Ketiga oleh Guru Kolaborator

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus Ketiga

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai		
		Minat	Senang dan Semangat	Aktif
1	Afifan Kurniawan	★★★★	★★★★	★★★★
2	Aprilia Ayu Syabrina	★★★★	★★★★	★★★★
3	Emmanuel Radya Gayatri	★★★★	★★★★	★★★★
4	Hawa Alshyfa Wijaya	★★★★	★★★★	★★★★
5	Imelda Viki Hidayati	★★★★	★★★★	★★★★
6	M. Dimas Saputra	★★★★	★★★★	★★★★
7	M. Rasya Tegar	—	—	—
8	Nabila Aurelia	★★★★	★★★★	★★★★
9	Puspha Dewi Ramadhani	★★★★	★★★★	★★★★
10	Rahmat Sugiarta	★★★★	★★★★	★★★★
11	Rosa Tonika Hidayati	★★★★	★★★★	★★★★
12	Sherly Oktaviany	★★★★	★★★★	★★★★
13	Wallet Assalam Harum	★★★★	★★★★	★★★★
14	Risma	★★★★	★★★★	★★★★
15	Oktasyah Rendra Jaya	★★★★	★★★★	★★★★
16	Syifa'na Immatul Jannah	★★★★	★★★★	★★★★

Guru Kolaborator,



Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
NIP. 19640324 198702 2 002

Hasil observasi pada aspek minat:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{48+48}{2 \times 4 \times 15} \times 100\% = 80\%$$

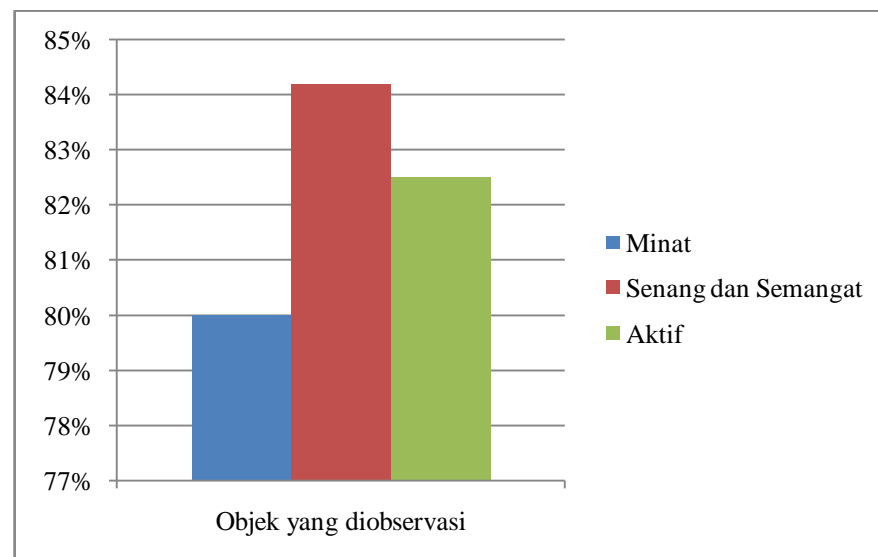
Hasil observasi pada aspek senang dan semangat:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{49+52}{2 \times 4 \times 15} \times 100\% = 84,2\%$$

Hasil observasi pada aspek aktif:

$$\frac{\text{Jumlah bintang siswa}}{\text{Bintang maksimal} \times \text{jumlah siswa}} = \frac{48+51}{2 \times 4 \times 15} \times 100\% = 82,5\%$$

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa pada siklus ketiga meningkat mencapai 80% pada aspek minat; 84,2% pada aspek senang dan semangat; dan 82,5% pada aspek aktif. Pada siklus ketiga nilai aspek senang dan semangat memperoleh nilai tertinggi dan aspek minat kembali memperoleh nilai terendah.



**Gambar 15: Presentase Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus Ketiga**

Peningkatan presentase pada setiap aspek ditunjukkan melalui tabel berikut:

**Tabel 14: Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus Ketiga**

Aspek	Siklus Kedua	Siklus Ketiga	Peningkatan
Minat	77%	80%	3%
Senang dan Semangat	80%	84,2%	4,2%
Aktif	80,7%	82,5%	1,8%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan terjadi peningkatan pencapaian hasil pembelajaran siswa pada siklus ketiga ini. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan pada aspek minat sebesar 3%; pada aspek senang dan semangat 4,2%; dan pada aspek aktif 1,8%.

#### 4) Refleksi Siklus Ketiga

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan, maka refleksi siklus ketiga adalah:

- a) Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Terlihat dari minat, aktif dan semangat siswa ketika perlombaan berlangsung, siswa yang belum mendapat giliran lomba bersorak menyemangati teman yang sedang berlomba.
- b) Pada saat acara latihan sebelum perlombaan berlangsung siswa antusias dalam latihan dimaksudkan agar menang dalam perlombaan.
- c) Koordinasi pengumpulan balok puzzle sudah bagus.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka penelitian berakhir pada siklus ketiga. Tujuan yang diharapkan sudah tercapai yaitu adanya peningkatan minat, semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang nantinya berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa.

## **B. Pembahasan**

Dalam penelitian ini akan membahas tentang hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan yang mewakili semua hasil penelitian dalam setiap pertemuannya. Secara garis besar pada bagian ini akan disajikan hasil analisis tentang keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle dan peningkatan motivasi belajar siswa.

### **1. Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle**

Media pembelajaran puzzle merupakan media pembelajaran yang dapat juga digunakan sebagai alat permainan edukatif. Selain menjadi media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih memungkinkan siswa menjadi lebih aktif, juga dapat menjadi alat permainan edukatif yang dapat memberikan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan anak. Penerapan pembelajaran menggunakan media puzzle tiga dimensi yang berbentuk bola pertama kali diterapkan kepada siswa kelompok B TK Budi Rahayu. Berdasarkan observasi ketika siswa belum diberi tindakan, motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran pada aspek kognitif dengan lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola dengan indikator memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya dan bentuknya masih kurang terlihat. Siswa masih memperoleh nilai bintang satu dan dua, padahal seharusnya siswa minimal memperoleh bintang tiga agar pencapaian perkembangan siswa sesuai harapan.

Pada penelitian ini, di siklus pertama puzzle dikenalkan kepada siswa secara rinci beserta cara membongkar dan menyusun puzzle dengan benar. Oleh karena puzzle bola merupakan media pembelajaran baru yang masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran di TK, siswa TK Budi Rahayu ribut karena penasaran bentuk dari puzzle bola. Hal ini menjadi minat siswa ketika mendapat media pembelajaran baru apalagi media tersebut dapat juga digunakan untuk bermain. Namun ketika mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam mendorong pasak dan memasang kembali puzzle, beberapa siswa tidak mau memasang puzzle kembali meskipun telah dibantu guru. Pada siklus pertama nilai bintang yang diperoleh siswa meningkat, sudah ada yang mendapat bintang tiga meskipun masih banyak yang mendapat bintang satu dan dua.

Berdasarkan refleksi dari siklus pertama penelitian berlanjut ke siklus kedua dimana dalam kegiatan belajar dan bermain tetap menggunakan puzzle berbentuk bola dengan aturan main yang sama dengan pembelajaran sebelumnya. Pada siklus kedua ini ada beberapa siswa sudah dapat menyusun puzzle akan tetapi ada beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memasang kembali pasak puzzle. Pasak seringkali dipasang terbalik. Saking antusias dan tertarik dengan puzzle ada juga siswa yang mengambil lebih dari satu puzzle karena merasa sudah bisa menyusun puzzle sehingga siswa yang lain tidak kebagian. Penilaian di siklus kedua mengalami peningkatan di setiap aspeknya. Beberapa siswa sudah ada yang memperoleh bintang tiga. Oleh

karena peningkatan belum sesuai dengan harapan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus ketiga.

Pada siklus ketiga pembelajaran dilakukan dengan berlomba. Sistem lomba ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa sehingga berdampak positif pada penilaian. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok disesuaikan dengan kemampuan dalam menyusun puzzle yang dimana dari masing-masing kelompok dipilih satu siswa sebagai pemenang. Setiap ada kelompok yang sedang berlomba, siswa kelompok lain ikut melihat dan bersorak menyemangati temannya serta ingin ikut membantu menyelesaikan susunan puzzle yang belum terpasang. Suasana sempat gaduh ketika siswa terlalu bersemangat melihat teman yang lain. Sebagai penutup pembelajaran, penghargaan berupa puzzle berbentuk apollo diberikan kepada ketiga pemenang. Perlombaan di siklus ketiga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melihat perkembangan dari nilai bintang yang diperoleh siswa.

## **2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.**

Dalam proses pembelajaran selama ini puzzle dua dimensi digunakan sebagai satu-satunya cara membelajarkan siswa. Hal ini dapat menyebabkan semangat belajar siswa menurun, yang berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar siswa. Siswa usia TK memerlukan media pembelajaran baru yang sekaligus dapat dijadikan alat permainan edukatif sehingga menunjang motivasi belajar. Pada penelitian ini puzzle tiga dimensi berbentuk bola akan digunakan sebagai media baru dalam proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran dengan media puzzle dari siklus pertama sampai siklus ketiga, peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari peningkatan tindakan pembelajaran yang ditunjukkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatnya tindakan pembelajaran dapat diartikan bahwa apabila nilai tindakan pembelajaran pada setiap siklus naik maka semakin terlaksanalah penerapan pembelajaran dengan media puzzle di TK Budi Rahayu.

Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media baru minat, senang, semangat dan keaktifan siswa dapat meningkat sehingga akan memunculkan motivasi siswa untuk terus mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut ditandai dengan keterlibatan siswa secara langsung untuk mengikuti proses pembelajaran mengikuti instruktur guru. Tabel di bawah ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklusnya.

**Tabel 15: Data Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan, Siklus Pertama, Siklus Kedua, dan Siklus Ketiga**

No	Aspek yang Diobservasi	Presentase Sebelum Tindakan	Presentase Siklus Pertama	Presentase Siklus Kedua	Presentase Siklus Ketiga
1	Minat	31,7%	48,2%	77%	80%
2	Senang dan semangat	33,6%	45,5%	80%	84,2%
3	Aktif	38,5%	46,4%	80,7%	82,5%

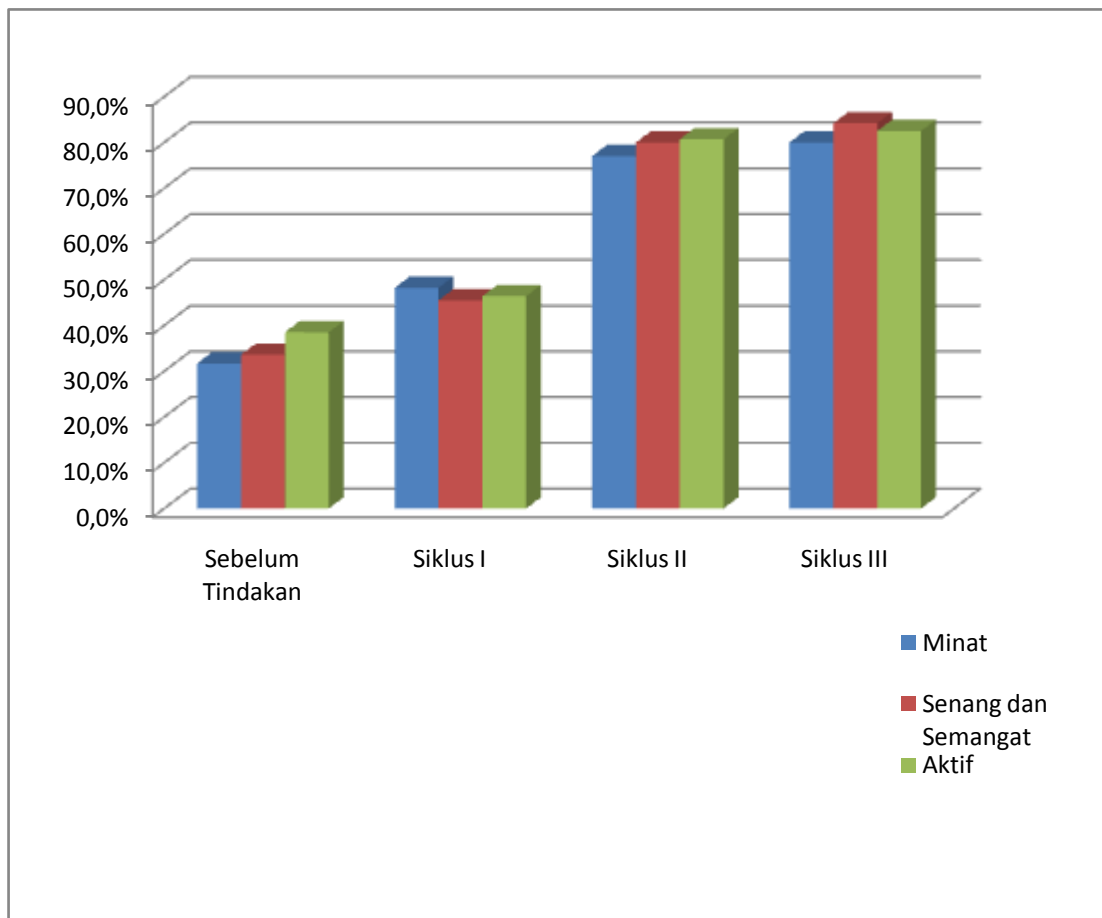
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sebelum diberi tindakan sampai pada siklus ketiga mengalami peningkatan pada setiap aspeknya. Peningkatan motivasi terlihat pada semua aspek dimulai dari aspek minat, presentase sebelum diberi



tindakan 31,7% meningkat menjadi 48,2% pada siklus pertama. Kemudian meningkat lagi pada siklus kedua yakni 77% dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 80%. Pada aspek senang dan semangat 33,6% sebelum diberi tindakan dan 45,5% pada siklus pertama. Pada siklus kedua meningkat menjadi 80% dan meningkat lagi pada siklus ketiga sebesar 84,2%. Pada aspek aktif, presentase menunjukkan sebesar 38,5% ketika sebelum diberi tindakan lalu meningkat menjadi 46,4% pada siklus pertama. Pada siklus kedua presentasinya adalah 80,7% dan meningkat pada siklus ketiga sebesar 82,5%.

Untuk perolehan nilai tertinggi, sebelum diberi tindakan aspek aktif memperoleh nilai tertinggi dengan presentase 38,5%. Pada siklus pertama, yang mendapat nilai tertinggi dengan presentase 48,2% adalah aspek minat. Selanjutnya aspek aktif pada siklus kedua kembali memperoleh nilai tertinggi dengan presentase 80,7%. Pada siklus ketiga yang memperoleh nilai tertinggi dengan presentase 84,2% adalah aspek senang dan semangat.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle bola dikatakan dapat berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Tentunya keberhasilan ini tidak lepas dari meningkatnya tindakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuannya. Meningkatnya motivasi belajar siswa dapat diuraikan juga dengan diagram batang di bawah ini:



**Gambar 16: Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan, Siklus Pertama, Siklus Kedua, dan Siklus Ketiga**

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek kognitif dengan lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola dengan indikator memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya dan bentuknya. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari meningkatnya perolehan presentase pada setiap aspek yang diobservasi. Pada saat observasi, presentase hasil belajar siswa mencapai 31,7% pada aspek minat; 33,6% pada aspek senang dan semangat; dan 38,5% pada aspek aktif.

Pada siklus pertama ini, dapat diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa meningkat mencapai 48,2% pada aspek minat; 45,5% pada aspek senang dan semangat; dan 46,4% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 16,5%; pada aspek senang dan semangat 11,9%; dan pada aspek aktif 7,9%.

Pada siklus kedua presentase hasil belajar siswa mencapai 77% pada aspek minat; 80% pada aspek senang dan semangat; dan 80,7% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 28,2%; pada aspek senang dan semangat 34,5%; dan pada aspek aktif 34,4%.

Pada siklus ketiga, diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa meningkat mencapai 80% pada aspek minat; 84,2% pada aspek senang dan semangat; dan 82,5% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 3%; pada aspek senang dan semangat 4,2%; dan pada aspek aktif 1,8%. Berdasarkan hasil di atas, maka penelitian berakhir pada siklus ketiga. Tujuan yang diharapkan sudah tercapai yaitu adanya peningkatan minat, senang, semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari minat, senang, semangat serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih tertarik dengan penggunaan media yang baru dan menarik, dalam hal ini semangat dan ketertarikan siswa inilah yang meningkatkan minat, senang, semangat serta keaktifan siswa sehingga motivasi belajar menjadi tinggi dan pada akhirnya dapat meningkatkan perolehan nilai bintang. Penggunaan media pembelajaran puzzle dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **C. Saran**

Berdasarkan uraian di atas, berikut disampaikan beberapa saran dalam upaya peningkatan motivasi siswa:

1. Kepada guru, agar mencoba menerapkan media pembelajaran yang baru seperti menggunakan media pembelajaran puzzle di berbagai proses pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Siswa sebaiknya senantiasa memiliki minat, senang, semangat dan aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran puzzle. Minat, senang, semangat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga prestasi belajarnya akan meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Radja Grafindo Persada.
- Dimyanti & Moedijono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaafar, Tengku Zahara. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Universitas Negeri Padang.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Huda,Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim dan Hana Syaodih. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kementrian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-Kanak: Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. \_\_\_\_\_ :
- \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_
- Madya, Suwarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nielsen, Dianne Miller. 2008. *Mengelola Kelas untuk Guru TK*. Jakarta: P.T. Indeks.

- Pardjono, dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standart Nasional Pendidikan.
- Pratono, F. 1997. *Media Pengajaran*. Yogyakarta : P2K IKIP Yogyakarta.
- Rohani, Ahmad. 1990. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Siswoyo, Dwi, dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudirman, dkk. 1992. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: DEPDIKNAS DIRJEN PT DPPTK.
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).

[http://adekaedutoysandcraft.com/page\\_id=337](http://adekaedutoysandcraft.com/page_id=337)

[http://id.wikipedia.org/wiki/Taman\\_kanak-kanak](http://id.wikipedia.org/wiki/Taman_kanak-kanak)

<http://www.infoanda.com/linksfollow.php>

<http://www.scribd.com/doc/30640400/1-taman-kanak-kanak>

## Lampiran 1: Rencana Kegiatan Harian Siklus Pertama

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Tema / Sub Tema :Rekreasi / Kendaraan  
 Hari, Tanggal : Selasa, 30 April 2013  
 Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya, dll.	<b>Kegiatan Awal (30 menit - klasikal)</b> -Berdoa, salam dan bernyanyi -Bercerita pengalaman naik kendaraan	Gambar	Percakapan	
	<b>Kegiatan Inti (60 menit – individual)</b> -Pengenalan puzzle bola -Memasangkan puzzle bola sesuai dengan pasangan, warna dan bentuknya secara individu	Puzzle bola	Demonstrasi	
	<b>Istirahat (30 menit - makan)</b> -Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan -Bermain	Air, bekal makanan, mainan	Observasi	
	<b>Kegiatan Akhir (30 menit – klasikal)</b> -Diskusi tentang kegiatan satu hari -Bernyanyi -Berdoa dan salam	Gambar	Observasi	



## Lampiran 2: Rencana Kegiatan Harian Siklus Kedua

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Tema / Sub Tema : Air, Udara, Api / Air  
 Hari, Tanggal : Sabtu, 11 Mei 2013  
 Waktu : 07.30 – 10.00

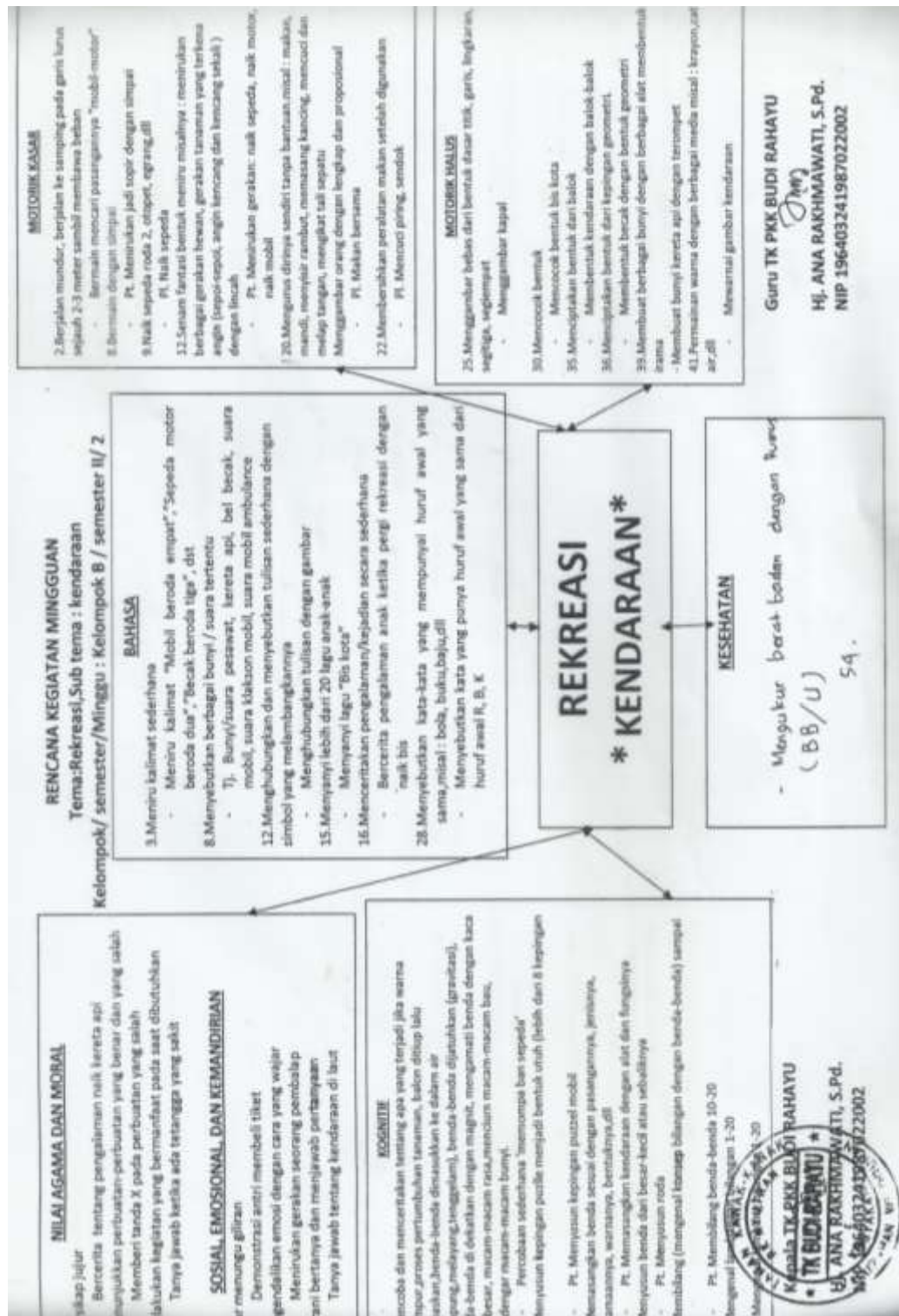
Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya, dll.	<b>Kegiatan Awal (30 menit - klasikal)</b> - Berdoa, salam dan bernyanyi -Praktek menyiram tanaman		Unjuk kerja	
	<b>Kegiatan Inti (60 menit – individual)</b> -Memasangkan puzzle bola sesuai dengan pasangan, warna dan bentuknya secara individu -Memasang pasak puzzle dengan benar	Puzzle bola	Demonstrasi	
	<b>Istirahat (30 menit - makan)</b> -Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan -Bermain	Air, bekal makanan, mainan	Observasi	
	<b>Kegiatan Akhir (30 menit – klasikal)</b> -Diskusi tentang kegiatan satu hari -Berdoa dan salam		Observasi	

## Lampiran 3: Rencana Kegiatan Harian Siklus Ketiga

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Manfaat Alat Komunikasi  
 Hari, Tanggal : Rabu, 22 Mei 2013  
 Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya, dll.	<b>Kegiatan Awal (30 menit - klasikal)</b> - Berdoa dan salam - Bermain petak umpet	Puzzle bola	Unjuk kerja	
	<b>Kegiatan Inti (60 menit – individual)</b> -Lomba memasangkan puzzle bola sesuai dengan pasangan, warna dan bentuknya secara individu		Unjuk kerja	
	<b>Istirahat (30 menit - makan)</b> -Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan -Bermain	Air, bekal makanan, mainan	Observasi	
	<b>Kegiatan Akhir (30 menit – klasikal)</b> -Diskusi tentang kegiatan satu hari -Menyanyi lagu kebangsaan “Indonesia Raya” -Berdoa dan salam		Observasi	

#### Lampiran 4: Rencana Kegiatan Mingguan Siklus Pertama



## Lampiran 5: Rencana Kegiatan Mingguan Siklus Kedua

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN**  
Tema: Air, Udara, Api, Sub tema: Air  
Kelompok/ semester/ Minggu : Kelompok B / semester II / 8

**NILAI AGAMA DAN MORAL**

Menyanyi lagu keagamaan 5 SLF

Mengucapkan syair "Air Hujan" 3 Rabi'u

Praktek menyiram tanaman 1- Kuf

**SOSIAL, EMOSIONAL DAN KEMANDIRIAN**

Bekerja kelompok mengalirkan air dengan bambu 5 Juf

Ulas ketika melakukan kegiatan yang diinginkan

Lomba memasukkan air dalam botol 4 Saefi

Praktek tentang banjir 1- Saefi

**KOGNITIF**

Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan kategori

Mengungkapkan sebab akibat misal: mengapa sakit gigi? mengapa kita lapar? 5 Rabi'u

Tanya jawab tentang "kegunaan minum" (mengapa kita minum?)

Mengisi dan menyebutkan isi wadah (satu gelas, satu botol, dll, air, pasir, biji-bijian, beras, dll) 2- Kuf

Praktek langsung "mengisi botol dengan air"

Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, warnanya, bentuknya, dll 2- Juf

Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda

Praktek "gambar teko" 2- Saefi

Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda samapai 20 3- Saefi

**BAHASA**

Menjawab tentang keterangan / informasi 1- Saefi

14. Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri 2- Rabi'u

24. Melanjutkan cerita/dongeng yang telah didengar sebelumnya 3- Kuf

29. Menghubungkan gambar / benda dengan kata kata/tulisan 3- Juf

36. Membaca nama sendiri dengan lengkap 5- Saefi

31. Menentukan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan yang diungkapkan 5- Saefi

Bercerita dari buku tentang bagaimana manusia butuh air

**AIR, UDARA, API**

**\*AIR\***

**KESIHATAN**

Mengukur berat badan dg Rumus (BB/u) (KF - 54)

**MOTORIK KASAR**

8. Bermain dengan simpai 2- SLF

10. Mengeksplorasi berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik / ritmik dengan lentur 1- Rabi'u

14. Menari/ senam menurut perintah guru 5- Saefi

15. Menendang bola ke depan dan ke belakang (bermain bola) 1- Rabi'u

20. Mengguna dirinya sendiri tanpa bantuan misal: makan, mandi, menyisir rambut, memasang kancing, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu 5- Saefi

21. Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan misal: menggosok gigi, mandi, buang air 2- Saefi

Bercakap-cakap "buang air kecil"

**MOTORIK HALUS**

25. Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis, lingkaran, segitiga, segiempat 4- SLF

30. Menggambar kapal layar 4- Rabi'u

30. Mencocok bentuk 4- Rabi'u

30. Menjiplak bentuk dari balok 4- Rabi'u

41. Memainkan warna dengan berbagai media misal: krayon, air, dll 4- Rabi'u

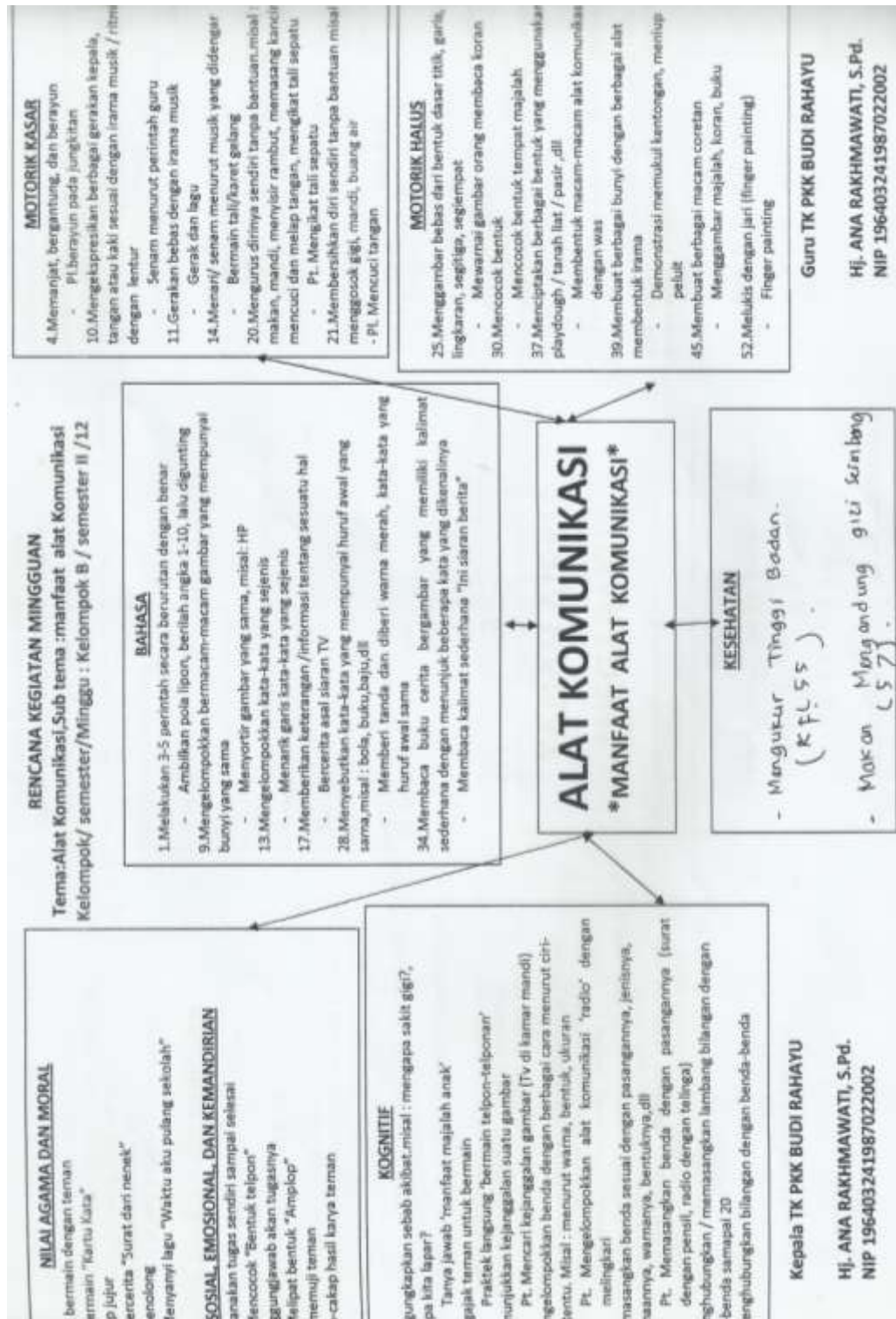
41. Membuat gambar dengan teknik mosaik dengan memakai berbagai bentuk / bahan (lego, pasir, biji-bijian, dll) 4- Rabi'u

52. Melukis dengan jari (finger painting) 4- Saefi

Menggambar nelayan 4- Saefi

Guru TK PKK BUDI RAHAYU  
HJ. ANA RAKHMAWATI, S.Pd.  
NIP. 196403241987022002

## Lampiran 6: Rencana Kegiatan Mingguan Siklus Ketiga





[illegible]

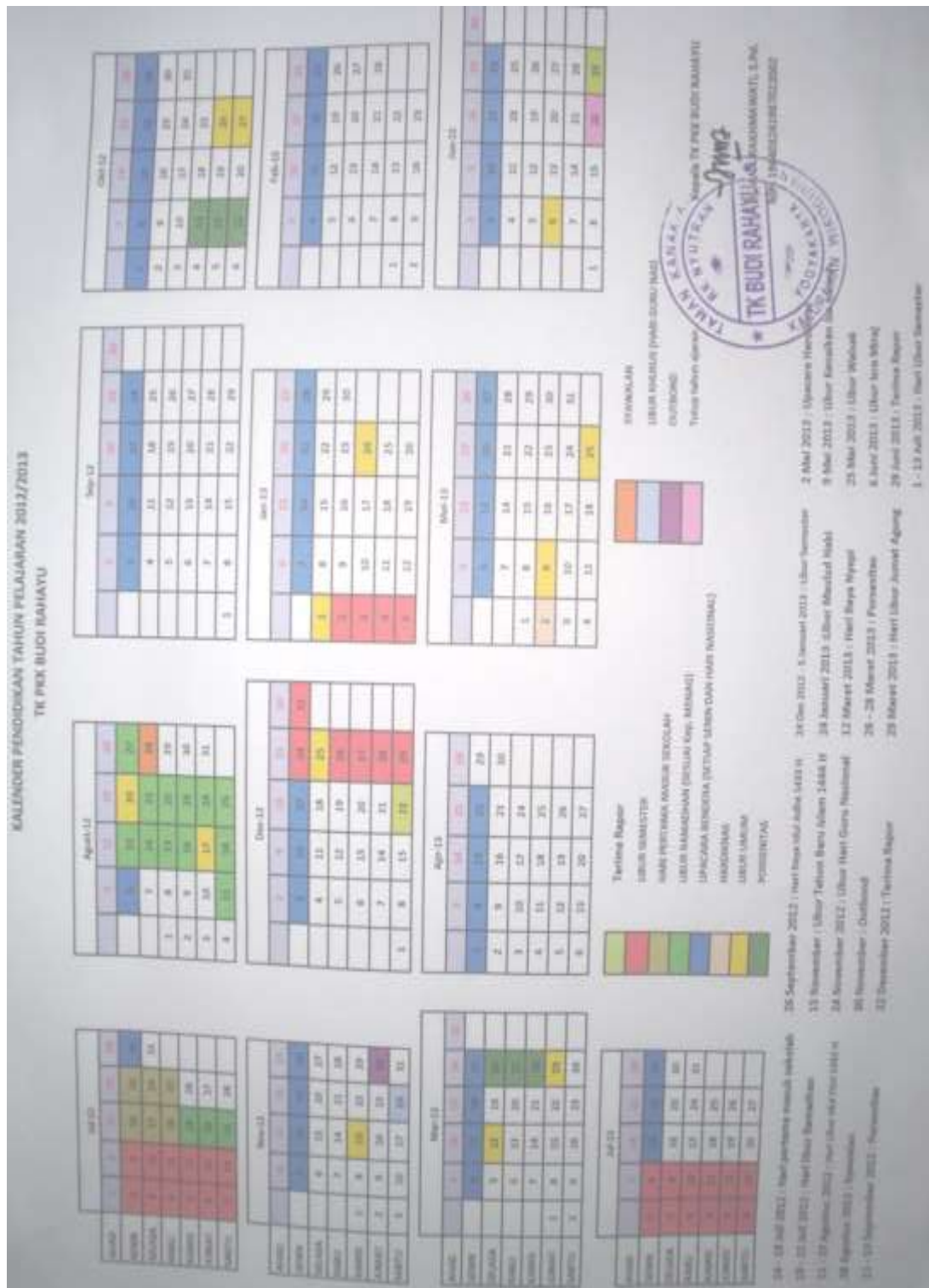








## Lampiran 8: Kalender Akademik



## Lampiran 9: Daftar Hadir Siswa

No	Nama	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Afifan Kurniawan Y.	✓	✓	✓
2	Aprilia Ayu Syabrina	✓	✓	✓
3	Emmanual Radya G.	✓	✓	✓
4	Hawa Alshyfa Wijaya	✓	✓	✓
5	Imelda Viki Hidayati	✓	✓	✓
6	M. Dimas Saputra	✓	✓	✓
7	M. Rasya Tegar	✓	✓	-
8	Nabila Aurelia	✓	-	✓
9	Puspha Dewi Ramadhani	✓	✓	✓
10	Rahmat Sugiarta	-	✓	✓
11	Rosa Tonika Hidayati	✓	✓	✓
12	Sherly Oktaviany	-	-	✓
13	Wallet Assalam Harum	✓	-	✓
14	Risma	✓	✓	✓
15	Oktasyah Rendra Jaya	✓	✓	✓
16	Syifa'na Immatul Jannah	✓	✓	✓

## Lampiran 10: Kelompok dan Pemenang Lomba Menyusun Puzzle Bola

Kelompok	Nama Siswa	Keterangan
Kelompok 1	Imelda Viki Hidayati	Pemenang
	Emmanual Radya G.	
	Rosa Tonika Hidayati	
	Puspha Dewi Ramadhani	
	Aprilia Ayu Syabrina	
Kelompok 2	M. Dimas Saputra	Pemenang
	Afifan Kurniawan Y.	
	Oktasyah Rendra Jaya	
	Wallet Assalam Harum	
	Rahmat Sugiarta	
Kelompok 3	Syifa'na Immatul Jannah	Pemenang
	Risma	
	Sherly Oktaviany	
	Nabila Aurelia	
	Hawa Alshyfa Wijaya	

### Lampiran 11: Pedoman Wawancara

#### Kepala Sekolah:

1. Kurikulum apa yang dipakai dalam proses pembelajaran di TK Budi Rahayu?
2. Bentuk penilaian di TK Budi Rahayu seperti apa?
3. Bagaimana cara menarik perhatian dan minat siswa?
4. Bagaimana persiapan media sehari-hari?
5. Bagaimana sikap anak saat proses pembelajaran berlangsung?
6. Siswa lebih senang belajar di ruangan atau di ruang terbuka?
7. Kegiatan lain selain KBM apa saja?
8. Apakah siswa suka bermain puzzle? Puzzle apa yang disukai siswa?
9. Apakah siswa di TK Budi Rahayu pernah bermain puzzle bola?

#### Guru:

1. Bagaimana sikap anak saat proses pembelajaran berlangsung?
2. Apakah siswa suka bermain puzzle? Puzzle apa yang disukai siswa?

#### Siswa:

1. Siswa menyukai mainan yang seperti apa?
2. Siswa suka atau tidak bermain puzzle?
3. Biasanya siswa bermain puzzle apa?
4. Pernah apa tidak siswa bermain puzzle bola?

## Lampiran 12: Catatan Wawancara

Kepala Sekolah :

Nama : Ana Rakhmawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 24 Mei 2012

Tempat : Ruang Kepala Sekolah

Waktu : 10.00 WIB

Pertanyaan : Di TK Budi Rahayu kelompok TKnya kelompok apa Bu?

Jawaban : Di sini kelompok B mbak. Dibagi menjadi dua kelompok, kelompok stroberi yang anaknya sudah besar dan kelompok mangga yang anaknya masih kecil-kecil. Karena siswanya sedikit jadi digabung menjadi satu kelas.

Pertanyaan : Jumlah siswanya ada berapa Bu?

Jawaban : Sebenarnya ada 17 mbak tapi yang satu nggak pernah masuk. Kalau sekarang jumlahnya ada 16. Kelompok stroberi ada 5 anak, yang 11 anak kelompok mangga.

Pertanyaan : Kurikulum apa yang dipakai di TK Budi Rahayu Bu?

Jawaban : Kita memakai kurikulum 2010.

Nama : Ana Rakhmawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 17 Oktober 2012

Tempat : Ruang Kepala Sekolah

Waktu : 08.00 WIB

Pertanyaan : Kalau penilaiannya seperti apa?

Jawaban : Penilaian di sini memakai tanda bintang. Bintang satu berarti anak yang belum berkembang, bintang dua untuk anak yang sudah mulai berkembang, bintang tiga untuk anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan bintang empat diberikan kepada anak ketika anak berkembang sangat baik.

Pertanyaan : Pembelajaran yang seperti apa yang disukai anak?

Jawaban : Hal-hal yang baru mbak, cara mengajar juga harus baik. Percuma kalau media menarik tapi cara mengajar kurang, jadinya anak kurang tertarik juga. dan kalau ada anak yang mengikuti pembelajaran dengan baik kita beri penghargaan.

Nama : Ana Rakhmawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 20 Oktober 2012

Tempat : Ruang Guru

Waktu : 09.00 WIB

Pertanyaan : Di sini persiapan medianya seperti apa Bu?

Jawaban : Karena dana sedikit, media yang digunakan harus hemat mbak.

Kalau pembuatan media kurang ya dikerjakan pas hari itu.

Pertanyaan : Kalau sikap anak saat pembelajaran bagaimana?

Jawaban : Anak-anak itu lucu mbak. Tapi kadang susah diatur, harus selalu diberi contoh yang positif. Saya sering tegur kalau ada yang nakal.

Nama : Ana Rakhmawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 28 November 2012

Tempat : Ruang Guru

Waktu : 09.15 WIB

Pertanyaan : Mengapa anak-anak tidak pernah masuk secara keseluruhan Bu?

Pasti ada anak yang tidak masuk.

Jawaban : Ya begitulah mbak. Ada yang sakit, ada yang bangun kesiangan.

Ada juga yang orang tuanya nggak ngantar ke sekolah jadi dia nggak mau sekolah. Biasanya itu terjadi pada anak-anak kelompok mangga mbak soalnya kan masih kecil. Ada juga yang sudah di TK tapi minta pulang gara-gara takut sama orang trus besoknya nggak mau sekolah.

Nama : Ana Rakhmawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 4 Desember 2012

Tempat : Ruang Kepala Sekolah

Waktu : 09.20 WIB

Pertanyaan : Anak-anak lebih senang bermain apa Bu?

Jawaban : Biasanya main seluncuran mbak. Kalau nggak, main balok.

Dibentuk jadi robot, bangunan, kapal atau kereta tergantung imajinasi anak.

Nama : Ana Rakhmawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 6 Desember 2012

Tempat : Ruang Guru

Waktu : 08.00 WIB



Pertanyaan : Kegiatan diluar ruang kelas apa saja Bu?

Jawaban : Biasanya keliling sekitar TK untuk mempelajari alam sekitar untuk mengajarkan anak-anak mengenal lingkungan.

Pertanyaan : Kalau kegiatan outbond ada tidak Bu?

Jawaban : Jarang mbak karena butuh persiapan panjang dan matang, butuh biaya banyak juga.

Pertanyaan : Ada tidak Bu kegiatan yang lain selain KBM?

Jawaban : Ada mengaji dilakukan di sela-sela KBM, nanti anak dipanggil satu-satu. Ada juga drumband setiap hari Kamis tapi kadang-kadang Jum'at tergantung gurunya kapan datang soalnya gurunya dari luar.

Nama : Ana Rakhmawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 8 Desember 2012

Tempat : Aula TK Budi Rahayu

Waktu : 08.50 WIB

Pertanyaan : Anak-anak suka apa tidak bermain puzzle? Puzzle apa yang sering dimainkan anak?

Jawaban : Suka sekali. Di sini ada puzzle gambar-gambar hewan dan tumbuhan. Ada juga beberapa puzzle gambar superman.

Nama : Ana Rakhmawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 10 Desember 2012

Tempat : Aula TK Budi Rahayu

Waktu : 08.50 WIB

Pertanyaan : Anak-anak lebih suka belajar di ruang kelas atau di aula Bu?

Jawaban : Sebenarnya lebih suka di aula mbak karena bisa sambil maen sama tidur-tiduran atau duduk selonjor. Tapi kadang-kadang Saya pakai ruang kelas juga, tergantung dari pembelajaran apa yang akan kita berikan.

Nama : Ana Rakhmawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 30 April 2013

Tempat : Aula TK Budi Rahayu

Waktu : 10.00 WIB

Pertanyaan : Pembelajaran di TK Budi Rahayu sudah pernah menggunakan media puzzle bola apa belum Bu?

Jawaban : Belum pernah mbak. Selama ini puzzlenya ya yang bergambar itu.

Pertanyaan : Anak-anak senang apa tidak bermain puzzle bola?

Jawaban : Senang mbak, malah waktu istirahat juga dimainkan. Ini hal baru bagi anak, anak suka hal yang baru yang menarik bagi mereka.

Guru:

Nama : Fitriyani

Jabatan : Guru TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 20 Oktober 2012

Tempat : Ruang Guru

Waktu : 09.30 WIB

Pertanyaan : Kalau sikap anak saat pembelajaran bagaimana?

Jawaban : Harus banyak sabar mbak. Sebenarnya menyenangkan tapi ya itu kadang susah diatur, ada yang *aleman*. Kalau nggak segera ditangani nanti pembelajaran tidak kondusif.

Nama : Fitriyani

Jabatan : Guru TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 28 Oktober 2012

Tempat : Ruang Guru

Waktu : 09.30 WIB

Pertanyaan : Masuk kelas kenapa jam setengah 8 Bu?

Jawaban : Susah kalau jam 7 mbak, anak-anaknya belum pada datang. Harus

nunggu anak-anak dulu baru bisa ngajar. Ya begitulah mbak kalau ngajar di TK.

Pertanyaan : Biasanya cara mengajar yang baik bagaimana Bu?

Jawaban : Harus dekat sama anak mbak, biar bisa ngajar enak, biar nggak pada nangis. Harus lebih memperhatikan kelompok mangga karena mereka masih kecil-kecil.

Nama : Fitriyani

Jabatan : Guru TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 8 Desember 2012

Tempat : Aula TK Budi Rahayu

Waktu : 09.00 WIB

Pertanyaan : Anak-anak suka apa tidak bermain puzzle? Puzzle apa yang sering dimainkan anak?

Jawaban : Suka sekali. Macem-macem mbak, tapi yang paling suka itu yang gambar superman. Puzzlenya banyak, gambarnya juga masih utuh. Kalau yang lain ada beberapa yang gambarnya nggak utuh ada yang hilang.

Nama : Fitriyani

Jabatan : Guru TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 11 Mei 2013

Tempat : Ruang Guru

Waktu : 09.00 WIB

Pertanyaan : Anak-anak senang apa tidak bermain puzzle bola?

Jawaban : Senang mbak, anak-anak sering nanya kapan main puzzle bola lagi. Kemarin waktu istirahat juga sering dimainkan.

Siswa:

Nama : Imelda

Jabatan : Siswa TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 8 Desember 2012

Tempat : Aula TK Budi Rahayu

Waktu : 09.00 WIB

Pertanyaan : Imel suka maen puzzle nggak?

Jawaban : Ya suka lah mbak.

Pertanyaan : Sukanya maen puzzle apa?

Jawaban : Puzzle yang gambarnya superman mbak. Kayak ini lo mbak.

Pertanyaan : Itu maennya susah apa gampang?

Jawaban : Kalau gambarnya sedikit ya gampang mbak. Yang susah itu

gambanya yang banyak itu lo.

Nama : Rahmat, Dimas dan Alshyfa  
 Jabatan : Siswa TK Budi Rahayu  
 Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 8 Desember 2012  
 Tempat : Aula TK Budi Rahayu  
 Waktu : 09.30 WIB  
 Pertanyaan : Kalau pas istirahat kalian suka mainan apa?  
 Jawaban Rahmat : Mainan balok. Aku mau buat robot.  
 Jawaban Dimas : Aku mau main tembak-tembakan mbak.  
 Jawaban Alshyfa : Kalau aku mau maen rumah-rumahan mbak sama April.  
 Nanti ada masak-masaknya juga mbak.

Nama : April  
 Jabatan : Siswa TK Budi Rahayu  
 Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 30 April 2014  
 Tempat : Aula TK Budi Rahayu  
 Waktu : 08.20 WIB  
 Pertanyaan : Pernah maen puzzle bola nggak?  
 Jawaban : Belum pernah mbak. Itu apa mbak. Aku pinjem mbak.

Nama : April dan Puspha  
Jabatan : Siswa TK Budi Rahayu  
Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 30 April 2014  
Tempat : Aula TK Budi Rahayu  
Waktu : 08.50 WIB  
Pertanyaan : Setelah maen puzzle bola, suka nggak?  
Jawaban April : Suka tapi ini gimana mbak aku ngak bisa.  
Jawaban Puspha : Suka mbak tapi susah e. Aku masang kebalik-balik terus mbak.

Nama : Emmanuel dan Rosa  
Jabatan : Siswa TK Budi Rahayu  
Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 13 Mei 2014  
Tempat : Aula TK Budi Rahayu  
Waktu : 08.30 WIB  
Pertanyaan : Sudah bisa masang puzzlenya apa belum?  
Jawaban Ema : Gampang mbak. Aku sudah bisa mbak.  
Jawaban Rosa : Aku juga dah bisa masang.

Nama : April

Jabatan : Siswa TK Budi Rahayu

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : 25 Mei 2014

Tempat : Halaman TK Budi Rahayu

Waktu : 09.00 WIB

Pertanyaan : Senang nggak maen puzzle bola?

Jawaban : Seneng mbak. Besok ke sini lagi ya mbak. Puzzlenya dibawa ya mbak.



### Lampiran 13: Catatan Lapangan Siklus Pertama

Proses pembelajaran dimulai jam 07.30. Sebelum masuk kelas, siswa berbaris dua banjar di depan pintu. Salah satu siswa bertugas menjadi komandan barisan dengan bimbingan guru. Setiap hari komandan barisan dipilih secara bergantian hingga seluruh siswa akhirnya mendapat giliran. Hal ini dimaksudkan agar siswa belajar berani untuk berkomunikasi dan belajar menjadi pimpinan bagi teman-temannya. Setelah barisan siap, siswa menyanyikan lagu "Lonceng Berbunyi" kemudian siswa masuk kelas satu persatu dengan menggunakan satu kaki. Hal ini dapat melatih perkembangan motorik kasar anak. Di dalam kelas siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru. Setelah itu siswa mengucapkan selamat pagi kepada guru dan juga kepada teman-teman menggunakan Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan juga Bahasa Jawa. Untuk memberikan semangat di awal pembelajaran, guru membimbing siswa melakukan "tepuk hari" agar siswa mengingat hari ini hari apa, tanggal dan tahun berapa, serta tema dan subtema hari ini apa. Proses selanjutnya adalah menyanyikan lagu "Pada Hari Minggu", dilanjutkan dengan absensi. Siswa yang tidak masuk pada siklus pertama adalah Rahmat dan Sherly. Pembelajaran dilanjutkan dengan guru bercerita tentang pengalaman naik kendaraan kereta. Selanjutnya siswa diberi tugas untuk menceritakan pengalaman naik kendaraan mereka. Siswa maju ke depan kelas satu persatu untuk menceritakan pengalaman mereka. Ada yang bercerita tentang becak, sepeda motor, mobil dan mayoritas bercerita tentang pengalaman mereka naik bus kota.

Setelah sesi bercerita usai, lokasi pembelajaran berpindah ke aula. Siswa dibimbing untuk melepas sepatu sebelum membuat lingkaran. Suasana menjadi gaduh seketika, siswa berlarian dan berebut tempat duduk. Setelah guru mengkondisikan suasana, pembelajaran baru dapat dimulai. Peneliti menyampaikan bahwa pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan puzzle berbentuk bola. Mendengar penjelasan tersebut siswa kembali ribut karena penasaran bentuk dari puzzle bola sehingga peneliti kewalahan dalam memperkenalkan puzzle bola dan menjelaskan aturan mainnya. Setelah dibantu

guru untuk menenangkan siswa, peneliti menyampaikan pembelajaran dilakukan secara individu. Setiap siswa boleh memilih satu puzzle yang disukai. Setelah masing-masing siswa sudah memegang satu puzzle, mereka mengalami kesulitan untuk mengurai puzzle dikarenakan puzzle masih terlalu kesat. Setelah terurai, siswa pun mengalami kesulitan untuk menyusun puzzle. Akhirnya beberapa siswa tidak mau memasang puzzle kembali.

Waktu menunjukkan pukul 09.00, tanda waktu istirahat tiba. Siswa bergegas memakai sepatu dan mencuci tangan. Akan tetapi beberapa siswa dari kelompok mangga tidak dapat memakai sepatu dengan benar dan pada akhirnya meminta bantuan peneliti. Setelah semua sudah berkumpul di kelas, salah satu siswa membagikan makanan yang telah dibawa dari rumah. Di TK Budi Rahayu, setiap orang tua siswa bergiliran membawa bekal yang nantinya dibagikan kepada seluruh siswa. Dengan begitu setiap hari siswa memakan bekal yang sama sehingga tidak ada kecemburuan sosial. Usai makan bersama, siswa diwajibkan membuang sampah di tempat sampah. Setelah itu siswa bebas bermain mainan yang mereka suka. Beberapa siswa memilih menyusun balok dan papan luncur. Akan tetapi ada juga yang memilih puzzle bola sebagai alat bermain mereka. Beberapa siswa masih penasaran bagaimana cara mengurai dan menyusun puzzle bola dengan benar. Melihat antusiasme siswa begitu besar, peneliti mengajarkan kepada siswa ketika jam istirahat berlangsung sampai akhirnya istirahat pun usai.

Siswa masuk kelas satu persatu, berdoa setelah makan. Sebagai penutup pembelajaran, guru bertanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa siswa menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa siswa mengatakan puzzle bola sulit dipasang. Sebelum pulang, siswa menyanyi bersama lagu “ Naik Kereta Api” kemudian dilanjutkan berdoa dan menjawab salam. Siswa satu persatu keluar ruangan dan menjabat tangan guru.

#### Lampiran 14: Catatan Lapangan Siklus Kedua

Proses pembelajaran dimulai jam 07.45 dikarenakan mayoritas siswa terlambat datang ke sekolah setelah mengikuti lomba pada hari sebelumnya. Sebelum masuk kelas, seperti biasa siswa berbaris dua banjar di depan pintu. Salah satu siswa bertugas menjadi komandan barisan dengan bimbingan guru. Setelah barisan siap, siswa menyanyikan lagu "Lonceng Berbunyi" kemudian siswa masuk kelas satu persatu dengan menggunakan satu kaki. Di dalam kelas siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru. Setelah itu siswa mengucapkan selamat pagi kepada guru dan juga kepada teman-teman. Guru membimbing siswa melakukan "tepuk hari" agar siswa mengingat hari ini hari apa, tanggal dan tahun berapa, serta tema dan subtema hari ini apa. Proses selanjutnya adalah menyanyikan lagu "Air Hujan" dan dilanjutkan dengan absensi. Siswa yang tidak masuk pada siklus kedua adalah Nabila, Sherly dan Wallet.

Pembelajaran dilanjutkan dengan guru bercerita tentang cuaca ketika musim hujan. Siswa bercerita satu persatu tentang pengalaman ketika hujan turun. Mereka sangat senang jika hujan turun mereka dapat bermain air hujan. Selanjutnya siswa diberi tugas untuk mempraktekkan cara menyiram tanaman yang ada di lingkungan TK. Setelah praktek menyiram selesai, lokasi pembelajaran berpindah ke aula. Siswa melepas sepatu sebelum membuat lingkaran. Waktu yang dibutuhkan untuk pengkondisian ruangan tidak begitu lama sebab beberapa siswa sudah dapat duduk dengan tenang sehingga siswa yang lain mengikuti. Setelah situasi dirasa membaik, peneliti menyampaikan bahwa pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan tetap menggunakan puzzle berbentuk bola dengan aturan main yang sama dengan pembelajaran sebelumnya. Mendengar penjelasan tersebut siswa mengambil puzzle dengan warna yang disukai dan terjadi sedikit keributan karena ada siswa yang berebut warna puzzle. Ada juga siswa yang mengambil lebih dari satu puzzle karena merasa sudah bisa menyusun puzzle sehingga siswa yang lain tidak kebagian. Peneliti menenangkan siswa dan membimbing untuk hanya mengambil satu puzzle. Peneliti

menyampaikan pembelajaran akan dilakukan secara individu. Jika ada yang sudah selesai, siswa dapat membantu temannya yang kesulitan atau dapat bertukar puzzle dengan teman dengan warna yang berbeda agar tidak terjadi keributan berebut puzzle. Setelah masing-masing siswa sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, guru membimbing siswa untuk menyusun puzzle bola. Pada siklus kedua ini, beberapa siswa sudah dapat menyusun puzzle akan tetapi ada beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memasang kembali pasak puzzle. Pasak seringkali dipasang terbalik. Peneliti memfokuskan untuk membimbing bagaimana cara memasang pasak puzzle sampai waktu istirahat tiba pukul 09.00.

Ketika istirahat siswa bergegas memakai sepatu dan mencuci tangan. Pada siklus kedua siswa dari kelompok stroberi membantu siswa kelompok mangga yang kesulitan memakai sepatu. Dengan begitu guru merasa lebih terbantu dan mereka telah mewujudkan sikap saling tolong menolong yang selama ini telah diajarkan oleh guru. Setelah semua sudah berkumpul di kelas, seperti biasa salah satu siswa membagikan makanan yang telah dibawa dari rumah. Setelah membuang sampah bekas makanan, siswa mulai bermain. Pada siklus kedua ini, mayoritas siswa yang merasa sudah bisa menyusun puzzle bola dengan benar memilih puzzle bola sebagai mainan. Beberapa siswa yang belum bisa menyusun puzzle pun akhirnya ikut bermain juga.

Setelah waktu istirahat usai, siswa masuk kelas dengan terburu-buru tanpa merapikan potongan puzzle yang telah dimainkan. Guru membimbing siswa untuk merapikan mainan sebelum ditinggalkan. Hal ini untuk mengajarkan tanggung jawab kepada anak. Setelah mainan sudah tertata rapi, siswa siap berdoa setelah makan. Lalu guru bertanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa siswa lebih bersemangat karena dapat memasang puzzle dengan benar. Namun masih ada beberapa yang siswa mengatakan bahwa pasak puzzle bola sulit dipasang. Sebelum pulang, siswa berdoa dan menjawab salam. Siswa satu persatu keluar ruangan dan menjabat tangan guru.

### Lampiran 15: Catatan Lapangan Siklus Ketiga

Proses pembelajaran dimulai jam 07.30. Sebelum masuk kelas, seperti biasa siswa berbaris dua banjar di depan pintu dan menyanyikan lagu "Lonceng Berbunyi" kemudian siswa masuk kelas satu persatu dengan menggunakan satu kaki. Di dalam kelas siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru. Setelah itu siswa mengucapkan selamat pagi kepada guru dan juga kepada teman-teman. Guru membimbing siswa melakukan "tepuk hari" agar siswa mengingat hari ini hari apa, tanggal dan tahun berapa, serta tema dan subtema hari ini apa. Kemudian guru melakukan absensi. Siswa yang tidak masuk pada siklus ketiga adalah Rasya. Pembelajaran selanjutnya adalah melatih motorik kasar anak yaitu bermain petak umpet di halaman TK. Siswa sangat senang karena dapat bermain di luar ruangan. Namun tentu saja beberapa siswa yang masih kecil menangis karena merasa tidak mendapat peranan yang mereka inginkan. Sebisa mungkin peneliti yang dibantu guru berusaha menenangkan siswa. Setelah petak umpet selesai, siswa boleh beristirahat sebentar di aula dan minum air.


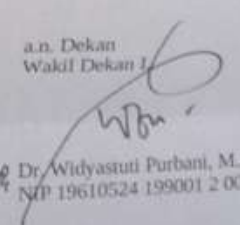
Oleh karena siswa sudah berada di aula, guru membimbing siswa melepas sepatu untuk melanjutkan proses pembelajaran. Waktu yang dibutuhkan untuk pengkondisian ruangan tidak begitu lama sebab beberapa siswa sudah dapat duduk dengan tenang sehingga siswa yang lain mengikuti. Dalam kegiatan belajar dan bermain, peneliti menyampaikan bahwa pembelajaran akan dilakukan dengan berlomba menyusun puzzle bola. Peneliti menyampaikan jika siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang dimana dari masing-masing kelompok dipilih satu siswa sebagai pemenang. Kelompok satu terdiri dari Aprilia Ayu Sabrina, Emmanuel Radya Gayatri, Imeldaviki Hidayati, Puspha Dewi Ramadhani, dan Rosa Tonika Hidayati. Kelompok dua terdiri dari Afifan Kurniawan, M. Dimas Saputra, Rahmat Sugiarta, Walid Assalam Harum, dan Oktasyah Rendra Jaya. Kelompok ketiga terdiri dari Hawa Alshyfa Wijaya, Nabila Aurelia, Sherly Oktaviany, Risma, dan Syifa'na Immatul Jannah. Masing-masing siswa duduk melingkar dikelompokkan sesuai dengan kelompoknya. Siswa dipersilakan mengambil satu puzzle dan berlatih sebelum berlomba. Setelah latihan dirasa

cukup, lomba diadakan dari kelompok satu terlebih dahulu lalu dilanjutkan kelompok dua dan tiga. Setiap ada kelompok yang sedang berlomba, siswa kelompok lain ikut melihat dan bersorak menyemangati temannya serta ingin ikut membantu menyelesaikan susunan puzzle yang belum terpasang. Suasana sempat gaduh ketika siswa terlalu bersemangat melihat teman yang lain sedang berlomba namun peneliti dibantu guru akhirnya dapat mengkondisikan suasana kembali. Banyak siswa yang sudah dapat menyusun puzzle bola dengan benar. Namun ada beberapa siswa yang belum bisa menyusun, mayoritas adalah siswa dari kelompok mangga. Selain karena mereka lebih sering tidak masuk sekolah, koordinasi menyusun sesuatu masih belum berkembang dengan baik. Selain itu pula mereka lebih mudah menyerah, lebih mudah ngambek serta mudah menangis. Akhirnya perlombaan dimenangkan oleh Imeldaviki Hidayati dari kelompok satu, M. Dimas Saputra dari kelompok dua, dan Syifa'na Immatul Jannah dari kelompok tiga. Peneliti memberikan penghargaan berupa puzzle berbentuk apollo kepada ketiga pemenang.

Ketika istirahat siswa bergegas memakai sepatu dan mencuci tangan. Setelah semua sudah berkumpul di kelas, seperti biasa salah satu siswa membagikan makanan yang telah dibawa dari rumah. Setelah membuang sampah bekas makanan, siswa mulai bermain. Mayoritas siswa memilih puzzle bola sebagai mainan karena sudah bisa menyusun dengan benar.

Setelah waktu istirahat usai siswa masuk kelas, lalu guru bertanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa siswa lebih bersemangat karena dapat memasang puzzle dengan benar. Apalagi ada tiga siswa yang mendapat penghargaan karena menang perlombaan. Sebelum pulang, siswa menyanyi bersama lagu kebangsaan “Indonesia Raya” kemudian dilanjutkan berdoa dan menjawab salam. Siswa satu persatu keluar ruangan dan menjabat tangan guru.

## Lampiran 16: Surat Permohonan Ijin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b>											
	Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 <a href="http://www.fbs.uny.ac.id/">http://www.fbs.uny.ac.id/</a>											
		FPMF/05/03-01 10 Jan 2011										
Nomor	: 1029b/UN.34.12/PP/X/2012	10 Oktober 2012										
Lampiran	: 1 Berkas Proposal											
Hal	: Permohonan Izin Penelitian											
<p>Kepada Yth. Kepala TK Budi Rahayu Yogyakarta</p> <p>Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan <b>Penelitian</b> untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :</p> <p><i>Teakwood Puzzle sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta</i></p> <p>Mahasiswa dimaksud adalah :</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: DIAH MARIANA</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 08207241030</td> </tr> <tr> <td>Jurusan/ Program Studi</td> <td>: Pendidikan Seni Kerajinan</td> </tr> <tr> <td>Waktu Pelaksanaan</td> <td>: Oktober – Desember 2012</td> </tr> <tr> <td>Lokasi Penelitian</td> <td>: TK Budi Rahayu Yogyakarta</td> </tr> </table> <p>Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.</p> <p>Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> <p>a.n. Dekan Wakil Dekan I</p>  <p>Dr. Widyastuti Purbani, M.A. NIP 19610524 199001 2 001</p> </div>			Nama	: DIAH MARIANA	NIM	: 08207241030	Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan Seni Kerajinan	Waktu Pelaksanaan	: Oktober – Desember 2012	Lokasi Penelitian	: TK Budi Rahayu Yogyakarta
Nama	: DIAH MARIANA											
NIM	: 08207241030											
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan Seni Kerajinan											
Waktu Pelaksanaan	: Oktober – Desember 2012											
Lokasi Penelitian	: TK Budi Rahayu Yogyakarta											

## Lampiran 17: Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian

**TAMAN KANAK-KANAK PKK BUDI RAHAYU****Terakreditasi B****Alamat : Jl. Tohpati MG III/72 Yogyakarta**SURAT KETERANGAN

NO : 01/TK BR/VI/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Budi Rahayu Yogyakarta :

Nama : Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
 NIP : 19640324 198702 2 002  
 Pangkat/Gol/Ruang : Pembina IV/A  
 Jabatan : Kepala TK

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Diah Mariana  
 NIM : 08207241030  
 Jabatan : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan  
 S1 Universitas Negeri Yogyakarta

Nama tersebut benar-benar melaksanakan penelitian di TK Budi Rahayu dengan judul  
 "Teakwood Puzzle sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa  
 TK Budi Rahayu Yogyakarta" mulai tanggal 30 April 2013 s/d 11 Mei 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan  
 sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 12 Juli 2013

Kepala TK

Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd

NIP.19640324 198702 2 002



## Lampiran 18: Surat Pernyataan Guru Kolaborator

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd  
NIP : 19640324 198702 2 002  
Pangkat/Gol/Ruang : Pembina IV/A  
Jabatan : Kepala TK Budi Rahayu

Dengan ini menyatakan telah menjadi guru kolaborator penelitian skripsi mahasiswi dengan :

Nama : Diah Mariana  
NIM : 08207241030  
Jabatan : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan  
S1 Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul Skripsi : Teakwood Puzzle sebagai Media Pembelajaran untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi  
Rahayu Yogyakarta

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Juli 2013

Kepala TK



Hj. Ana Rakhmawati, S.Pd

NIP.19640324 198702 2 002

# Lampiran 19: Dokumentasi Puzzle Bola



Foto puzzle berbentuk bola

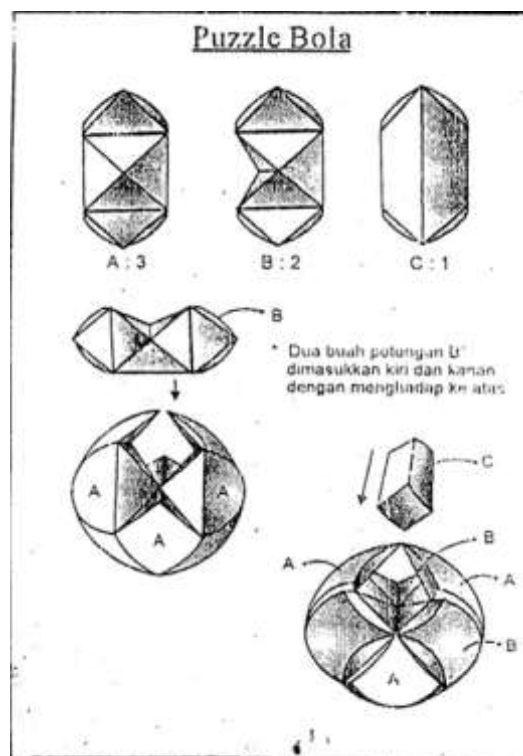


Foto cara menyusun puzzle bola